

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
MIS NURUL AMANATUL HAQ TIBAN LAMA  
KECAMATAN SEKUPANG  
KOTA BATAM**



**OLEH**

**ELIZA ORTI**

**NIM. 10918009330**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN  
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
MIS NURUL AMANATUL HAQ TIBAN LAMA  
KECAMATAN SEKUPANG  
KOTA BATAM**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



**Oleh**

**ELIZA ORTI**

**NIM. 10918009330**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V MIS Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam*, yang ditulis oleh Eliza Orti NIM. 10918009330 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 10 Muharram 1433 H  
15 Oktober 2012

Menyetujui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing

Sri Murhayati, M.Ag.

Dr. H. Akbarizan, M.Ag.,M.Pd.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V MIS Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam*, yang ditulis oleh Eliza Orti NIM. 10918009330 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 13 Dzulhijjah 1433 H/29 Oktober 2012 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 13 Dzulhijjah 1433 H  
29 Oktober 2012 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Hartono, M.Pd.  
Penguji I

Sri Murhayati, M.Ag.  
Penguji II

Dra. Nurasmawi, M.Pd.

Dr. H. Aprijon Efendi, Lc.,M.A.

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.  
NIP. 1970022219970320001

## PENGHARGAAN



Alhamdulillah, Puji dan syukur penulis panjatkan ke khadirat Allah S.W.T karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam*”.

Dengan rasa penuh tanggung jawab maka penulis menyusun laporan ini berdasarkan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam. Penulisan laporan ini diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan laporan ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun aspek kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang. selanjutnya dalam penulisan laporan ini penulis banyak diberi bantuan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. H. Akbarizan, M.Ag.,M.Pd. selaku Pembimbing PGMI (*Dual Mode System*) Batam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam

Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan terhadap penulis dalam penyusunan laporan ini.

5. Ibu Dra. Hj. Wardiah selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq yang telah memberikan izin dan bantuan terhadap penulis pada saat menulis laporan ini.
6. Ibu Neklin Asmorowati, S.Pd. ibu Hulisnawati, S.Pd. dan bapak Nasimun selaku rekan sejawat di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq yang telah membantu pada saat penulis melaksanakan dan menyelesaikan laporan ini.
7. Kepada seluruh dewan guru serta staf pegawai Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq yang telah memberikan dukungan pada saat penulis menyelesaikan laporan ini.
8. Orang tua yang sangat kami cintai Ayahanda Marah Alam dan Ibunda Nursana semoga Alloh mencurahkan rahmatnya yang seluas-luasnya. Dan suami dan anak tersayang yang penuh pengertian memberikan dorongan doa dan semangat kepada penulis selama penyusunan laporan ini.
9. Sanak-saudara, handai-taulan yang telah memberi dorongan dan berbagi pengalaman pada proses penyusunan laporan ini.

Teriring doa semoga segala bantuan yang telah diberikan, sebagai amal shaleh senantiasa mendapat Ridha Alloh SWT. Sehingga pada akhirnya laporan ini dapat bermanfaat bagi pembangunan pendidikan pada umumnya dan peningkatan mutu serta kemampuan professional tenaga kependidikan guru Madrasah Ibtidaiyah pada khususnya.

Pekanbaru, 29 Oktober 2012

Penulis

Eliza Orti

## ABSTRAK

**ELIZA ORTI (2012) : Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V MIS Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dalam proses belajar mengajar pada kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam Tahun Pelajaran 2011/2012, hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada setiap evaluasi rendah dan berada di bawah rata-rata mata pelajaran lain. Ini dibuktikan dari temuan; hanya 6 siswa atau 16,22% dari 37 siswa berkategori nilai baik, 13 siswa atau 35,14% dari 37 siswa berkategori nilai cukup, dan 18 siswa atau 48,65% dari 37 siswa berkategori nilai kurang, dengan rata-rata nilai mata pelajaran 59,41. Selain itu sebagian besar atau kurang lebih 70% dari 37 siswa kurang berkonsentrasi terhadap proses pembelajaran. Banyak siswa yang ngobrol dengan temannya dan bermain ketika proses pembelajaran berlangsung, ditambah pula dengan masih banyaknya siswa yang pasif daripada yang aktif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan masalah penelitian ini yaitu: apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam?

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan jumlah 37 orang yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia menggunakan metode *role playing*.

Teknik pengumpulan data untuk memperoleh kebenaran yang objektif dalam pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian observasi dan tes hasil belajar. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) pengumpulan, kodifikasi, dan kategorisasi data, 2) validitas data (triangulasi data, audit trail, member check) dan 3) interpretasi data.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum 59,41 dengan 48,65% dari 37 siswa dalam kategori nilai kurang. Setelah diadakan tindakan pada siklus I berubah naik menjadi 65,43 dengan 40,54% dari 37 siswa dalam kategori nilai kurang, pada siklus II berubah naik menjadi 72,84 dengan 13,51% dari 37 siswa dalam kategori nilai kurang, dan pada siklus III berubah naik menjadi 81,08 dengan 0% dari 37 siswa dalam kategori nilai kurang.

Kata kunci: Hasil belajar, *Role Playing*

## **ABSTRACT**

**ELIZA ORTI (2012) : Improved Learning Outcomes IPS Using Role Playing Methods in Class V Student of MIS Nurul Amanatul Haq Tiban Lama District of Sekupang Batam City**

The research was motivated by the process of learning in the classroom V MIS. Amanatul Nurul Haq Old Tiban District of Sekupang Batam city Year Study 2011/2012, the study on the subjects of Social Studies at each evaluation were low and below the average of other subjects. This is evidenced from the findings, only six students, or 16.22% of the 37 students categorized as good value, 13 students or 35.14% of the 37 students categorized considerable value, and 18 students or 48.65% of the 37 students categorized as less value, with the average value of 59.41 subjects. In addition, most, or about 70% less than 37 students concentrate on learning. Many students are chatting with friends and play when learning takes place, coupled with still many students who are passive rather than active.

Based on the background of the issues that have been described above, the research problem is formulated as follows: whether the use of Role Playing method can improve student learning outcomes in the implementation of Social Science in Class V student of MIS. Nurul Amanatul Haq Old Tiban District of Sekupang Batam city?

The subject of this study is a class V student of MIS. Nurul Amanatul Haq Old Tiban District of Sekupang Batam city Year Study 2011/2012 the number of 37 people consisting of 19 male students and 18 female students. While the objects in this study is the increase in the social studies learning materials preparation and the formulation of the independence of Indonesia country basis using the method of role playing.

Data collection techniques to obtain objective truth in this study using observation and research instruments achievement test. While the data analysis techniques used in this study include: 1) the collection, codification and categorization of data, 2) the validity of the data (triangulasi data, audit trail, member checks) and 3) the interpretation of the data.

Based on survey results revealed that the average student learning outcomes before 59.41 by 48.65% from 37 students in a category of less value. After the measures on the cycle I changed up to 65.43 by 40.54% from 37 students in a category of less value, in the second cycle turns up to 72.84 by 13.51% from 37 students in a category of less value, and the cycle III turns rose to 81.08 with 0% of the 37 students in a category of less value.

keywords: learning outcomes, Role playing



**Eliza Orti ( ) :** تحسين نواتج التعلم العلوم الاجتماعية  
**Role Playing** في مدرسة ابتدائية نور الأمانة الحق طويل  
Tiban شبه Sekupang مدينة باتام

رقم دفتر القيد :

كان الدافع وراء البحث عن طريق عملية التعلم في الصف الخامس المدرسة الابتدائية نور الأمانة الحق طويل Tiban شبه Sekupang مدينة باتام | العلوم الاجتماعية في أي تقييم لمواضيع أخرى منخفضة وأقل من المتوسط. ويتضح هذا من نتائج؛ تصنيفها على أنها ذات قيمة جيدة،

تصنيف قيمة كبيرة، تصنيفها على أنها أقل قيمة، قيمة  
المواضيع. أقل التركيز على التعلم.  
العديد من الطلاب تتحدث مع أحد الأصدقاء تلعب عندما يحدث التعلم، إلى جانب الطلاب لا يزال العديد من الذين هم السلبي بدلا من النشط.

بناء على خلفية من القضايا التي تم وصفها أعلاه، ثم وضعت المشكلة في هذا البحث هي:  
استخدام أساليب لعب دور ويمكن تحسين نتائج تعلم الطلاب في تنفيذ العلوم الاجتماعية 5  
المدرسة الابتدائية نور الأمانة الحق طويل Tiban شبه Sekupang مدينة باتام؟  
وكان موضوع هذه الدراسة طلاب الصف الخامس المدرسة الابتدائية نور الأمانة الحق طويل  
في حين أن .

الأشياء في هذه الدراسة هي الزيادة في المخرجات التعليمية لمواضيع العلوم الاجتماعية  
الاستقلال في اندونيسيا اندونيسيا وصياغة الدولة الأساسية  
تقنيات جمع البيانات الحقيقة الموضوعية في هذه الدراسة  
في حين أن تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة ما يلي :

- 1) تدوين وتصنيف البيانات، 2) البيانات (بيانات والشيكات (
- 3) تفسير البيانات

طالبا في فئة أقل قيمة. بعد التدابير على دورة غيرت تصل إلى  
أقل قيمة، في الدورة الثانية حتى تتحول إلى  
تغير إلى الطلاب و في فئة أقل قيمة.

:

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PENGHARGAAN .....	iii
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB. I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Defenisi Istilah.....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
 BAB. II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis .....	8
B. Penelitian Yang Relevan .....	24
C. Kerangka Fikir .....	25
D. Indikator Keberhasilan .....	26
E. Hipotesis .....	28
 BAB. III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subjek, Objek Penelitian .....	29
B. Tempat Penelitian .....	29
C. Rancangan Penelitian .....	30
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Analisa Data .....	35
 BAB. IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian.....	50
C. Pengujian Hipotesis .....	77
D. Pembahasan .....	79
 BAB. V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran .....	87
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	: Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa pada Pra-Siklus/ Sebelum Tindakan .....	51
Tabel IV.2	: Analisi Kategori Hasil Belajar IPS Siswa pada Pra-Siklus/ Sebelum Tindakan .....	52
Tabel IV.3	: Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS pada Pra-Siklus/ Sebelum Tindakan .....	53
Tabel IV.4	: Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus I ...	58
Tabel IV.5	: Analisi Kategori Belajar IPS Siswa Pada Perbaikan Siklus I .....	59
Tabel IV.6	: Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS pada Perbaikan Siklus I .....	60
Tabel IV.7	: Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus II .....	66
Tabel IV.8	: Analisi Kategori Hasil Belajar IPS Siswa Pada Perbaikan Siklus II .....	67
Tabel IV.9	: Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS pada Perbaikan Siklus II ....	68
Tabel IV.10	: Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus III .....	73
Tabel IV.11	: Analisi Kategori Hasil Belajar IPS Siswa Pada Perbaikan Siklus III .....	74
Tabel IV.12	: Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS pada Perbaikan Siklus III...	75
Tabel IV.13	: Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa pada Pra-Siklus hingga Siklus III .....	80
Tabel IV.14	: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS pada Pra-Siklus hingga Siklus III .....	83

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan IV.1	: Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa pada Pra-Siklus hingga Siklus III.....	82
Bagan IV.2	: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS pada Pra-Siklus hingga Siklus III.....	84

## **DAFTAR LAMPIRAN**

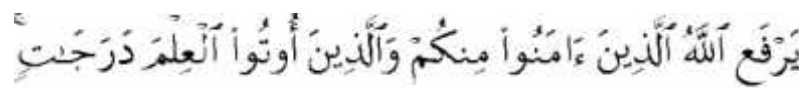
1. Silabus
2. RPP
3. Materi Pelajaran IPS
4. Naskah Drama (*Role Playing*)
5. Media Gambar
6. Persuratan
7. Instrumen

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Al-Qur'an telah berkali-kali menjelaskan akan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Tidak hanya itu, Al-Qur'an bahkan memposisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi. Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 menyebutkan:



*“...Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat...”*.<sup>1</sup>

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan pengetahuan manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madharat.

Dalam sebuah sabda Nabi saw. dijelaskan:



*“Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim”*. (HR. Ibnu Majah)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Lajnah Pentashih Mushaf al-Qur'an Depag RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Semarang: PT. Aneka Ilmu Semarang, 2002), hal. 1144.

<sup>2</sup> <http://pusatkajianhadis.com/kewajiban-menuntut-ilmu>, diakses tanggal 12 April 2012

Hadits tersebut menunjukkan bahwa Islam mewajibkan kepada seluruh pemeluknya untuk mendapatkan pengetahuan. Yaitu, kewajiban bagi mereka untuk menuntut ilmu pengetahuan.

Islam menekankan akan pentingnya pengetahuan dalam kehidupan manusia. Karena tanpa pengetahuan niscaya manusia akan berjalan mengarungi kehidupan ini bagaikan orang tersesat, yang implikasinya akan membuat manusia semakin terlunta-lunta kelak di hari akhirat.

Seyogyanya manusia selalu berusaha untuk menambah kualitas ilmu pengetahuan dengan terus berusaha mencarinya hingga akhir hayat.

Guru sebagai insan berpengetahuan, dituntut menambah ilmu pengetahuannya dengan berusaha mengatasi permasalahan, kesulitan dan pengembangan pembelajaran yang dilaksanakan.

Guru yang baik adalah guru yang menyesuaikan metode mengajar dengan bahan pelajaran<sup>3</sup>. Dalam menyajikan bahan pelajaran, seorang guru perlu mengetahui, memahami dan menyesuaikan cara-cara dan metode yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah dan kesulitan yang dihadapi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan dengan alasan:

1. Membangkitkan keingintahuan siswa terhadap inti permasalahan.
2. Mendorong keinginan siswa secara kreatif, sistematis, dan logis.

---

<sup>3</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 9.

3. Melatih mental siswa dengan menerapkan pemahaman materi dengan tindakan dalam proses pembelajaran.
4. Meningkatkan minat belajar melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan.
5. Memberikan kesempatan pada siswa menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk belajar sesuatu yang baru.

Mengungkapkan pikiran dan perasaan memainkan peranan penting, dengan pengungkapan yang baik dan teknik pemahaman yang tepat serta suasana belajar yang menyenangkan dapat berdampak positif hingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Kelas menjadi aktif karena tidak hanya mendengarkan saja.
2. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah yang sedang dihadapi dalam peran yang diekspresikannya.
3. Menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan guna meminimalkan kebosanan bagi para siswa.
4. Menuntut proses berpikir siswa, sebab pengungkapan peran yang baik dan pemahaman yang tepat akan membantu siswa untuk menemukan jati dirinya sekaligus memahami masalah yang sedang dibahas.
5. Memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

Metode mengajar *Role Playing*, diharapkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa serta terkomunikasikannya bahan pelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran yang efektif dan



menyenangkan. Untuk itu peneliti merasa perlu mengembangkan metode yang memungkinkan terjadinya situasi tersebut dengan menggunakan metode yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses belajar mengajar pada kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam Tahun Pelajaran 2011/2012, hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada setiap evaluasi rendah dan berada di bawah rata-rata mata pelajaran lain. Ini dibuktikan dari temuan; hanya 6 siswa atau 16,22% dari 37 siswa berkategori nilai baik, 13 siswa atau 35,14% dari 37 siswa berkategori nilai cukup, dan 18 siswa atau 48,65% dari 37 siswa berkategori nilai kurang, dengan rata-rata nilai mata pelajaran 59,41. Selain itu sebagian besar atau kurang lebih 70% dari 37 siswa kurang berkonsentrasi terhadap proses pembelajaran. Banyak siswa yang ngobrol dengan temannya dan bermain ketika proses pembelajaran berlangsung, ditambah pula dengan masih banyaknya siswa yang pasif daripada yang aktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *Role Playing* yang tepat dan efektif serta menyenangkan sesuai dengan kebutuhan. Karena itulah peneliti akan melaksanakan penelitian terhadap siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Persiapan kemerdekaan Indonesia*

*dan perumusan dasar negara Indonesia Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam*” melalui penelitian tindakan kelas.

## **B. DEFINISI ISTILAH**

Agar tidak salah interpretasi terhadap penulisan ini, peneliti mendeskripsikan istilah yang dipakai sebagai berikut:

### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik<sup>4</sup>

### **2. Metode *Role Playing***

Metode Bermain Peran / *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran / *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinyadan perilaku orang lain<sup>5</sup>.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam?

---

<sup>4</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 3.

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi aksara, 2011), hal. 26.

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam.

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam upaya peningkatan dan perbaikan proses pembelajaran pelaksanaan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dengan menggunakan metode *Role Playing*, adapun manfaatnya yaitu:

##### **1. Bagi siswa:**

- a. Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran IPS.
- b. Untuk meningkatkan keaktifan siswa.
- c. Untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- d. Untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.
- e. Untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- f. Untuk membantu siswa menemukan jati dirinya

##### **2. Bagi guru/peneliti/Pembaca**

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam rangka mengelola proses pembelajaran secara variatif dengan metode yang lebih tepat sesuai dengan situasi dan kondisi.

- b. Lebih memahami kendala dan permasalahan serta solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran.
- c. Menambah wawasan/pengetahuan dalam penelitian, khususnya dalam menggunakan metode bermain peran.
- d. Mengembangkan pola pikir ke arah pemikiran kritis.
- e. Menumbuhkembangkan minat dan motivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan berpikir.
- f. Meningkatkan pemahaman terhadap karakteristik dan keperibadian siswa.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan media motivasi untuk dapat dilaksanakan di sekolah, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Memberikan masukan pada sekolah berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah metode pengajaran yang lebih baik.
- c. Membantu sekolah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas
- d. Meningkatkan kualitas sekolah.

### 4. Bagi Akademik

- a. Sebagai sumber pengetahuan atau informasi bagi guru lain.
- b. Dapat dijadikan rujukan atau bahan pembelajaran dalam upaya melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. KERANGKA TEORITIS**

##### **1. Hasil**

Kamus Bahasa Indonesia mendefenisikan bahwa hasil adalah : sesuatu yg diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (tanam-tanaman, sawah, tanah, ladang, hutan, dan sebagainya): *Sepatu hasil produksi Cibaduyut banyak digemari orang.*<sup>6</sup>

Pengertian hasil (*Product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>7</sup>

##### **2. Belajar**

Hilgard mengatakan: "*Learning is the proses by which an activity originates or is changed through training procedures (Whether in the laboratory or in natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*". Belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan (apakah dalam labolatorium atau dalam lingkungan alamiah) yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan,

---

<sup>6</sup> Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*, (Bandung: PT. Indahjaya Adipratama, 2002), hal. 260.

<sup>7</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

misalnya perubahan karena mabuk minuman keras atau ganja bukan termasuk hasil belajar<sup>8</sup>.

Wittig dalam buku *Psychology of learning* mendefenisikan belajar sebagai: “*any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience* (Belajar merupakan perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman<sup>9</sup>).

Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan secara langsung melalui latihan maupun kejadian dalam lingkungan alami. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan yang merubah perilaku.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

---

<sup>8</sup> Hilgard dalam S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 35.

<sup>9</sup> Wittig dalam Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Jasa Grafindo Persada, 2011), hal. 65.

Perubahan tingkah laku dalam hasil belajar siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik<sup>10</sup>

Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya<sup>11</sup>.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian dan perubahan perilaku/tingkah laku siswa secara menyeluruh yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dituangkan dengan angka maupun dalam pengaplikasian pada kehidupan sehari-hari atas ilmu yang didapat. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Dan dapat dikatakan, ketuntasan Hasil belajar tercapai apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes ahir catur wulan dan sebagainya.

---

<sup>10</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 3.

<sup>11</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 25.

Penilaian hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri peserta didik. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk yaitu peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan dan mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan yang diinginkan.

Keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan taraf sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76%-99%.
3. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.
4. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60%.<sup>12</sup>

#### **4. Indikator Hasil Belajar**

KTSP MIS Nurul Amanatul Haq tahun pelajaran 2011/2012 menyebutkan bahwa indikator belajar mata pelajaran IPS sebagai berikut :

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

---

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 107.



- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>13</sup>

## 5. Metode Pembelajaran

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, metode mengandung arti cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendak, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan<sup>14</sup>.

Joni (1993) mengartikan metode sebagai cara kerja yang bersifat relative umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu<sup>15</sup>.

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka, metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan<sup>16</sup>.

Metode dapat diartikan sebagai cara/jalan melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan. Maka dapat disimpulkan bahwa metode dalam

---

<sup>13</sup> Tim KTSP. MIS. Nurul amanatul Haq, *KTSP MIS. Nurul amanatul Haq Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Batam: 2011)

<sup>14</sup> Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*, (Bandung: PT. Indahjaya Adipratama, 2002), hal. 468.

<sup>15</sup> Abimanyu Dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Dikti. Depdiknas, 2009).

<sup>16</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Metode>, diakses tanggal 12 April 2012

pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan/mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah diharapkan tercapai secara optimal. atau ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat.

Berikut ini disajikan metode pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang penulis lakukan :

a. Pengertian *role playing* (Bermain Peran)

Istilah *role playing* dalam metode merupakan dua istilah ganda bagi metode pembelajaran *role playing* maupun metode bermain peran, karena tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Metode simulasi (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar

dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial<sup>17</sup>.

Metode *role playing* dalam proses pembelajaran menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Kedua istilah ini (*role playing* dan bermain peran), kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Hanya bedanya, kedua metode tersebut tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.

b. Peran *role playing*

Menurut Alhafidzh<sup>18</sup>, metode *role playing* memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan apabila:

- 1) Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang.
- 2) Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.
- 3) Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan.

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal. 89.

<sup>18</sup> Alhafidzh, *Role Playing dan Penerapannya*. Online, <http://www.wordpress.com>, Diakses tanggal 12 April 2012

- 4) Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak.
- 5) Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- 6) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.

c. Kelebihan dan kelemahan metode *Role Playing*

Sebagaimana dengan metode-metode pembelajaran yang lain, metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena secara prinsip tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna. Semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaannya di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan maupun kelemahan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Makhrufi<sup>19</sup> adalah:

---

<sup>19</sup>Sayuti Mafrukhi, *Cara Melatih Kemampuan Berbicara Anak*, <http://www.indoskripsi.com>, diakses tanggal 12 April 2012

### 1) Kelebihan

(a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.

(b) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

(c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

(d) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

(e) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

### 2) Kelemahan

Menurut Wahab<sup>20</sup> kelemahan metode role playing antara lain:

(a) Jika siswa tidak dipersiapkan secara baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.

(b) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.

---

<sup>20</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 109.

- (c) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
- (d) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya.
- (e) Bermain membutuhkan waktu yang banyak/lama.
- (f) Untuk lancarnya bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal hingga bekerjasama dengan baik.

Senada dengan Wahab, Mujiman<sup>21</sup> mengemukakan kelemahan metode *role playing* dan bermain peranan ini terletak pada:

- (a) *Role playing* dan bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- (b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- (c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

---

<sup>21</sup> Haris Mujiman, *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 86.

(d) Apabila pelaksanaan *role playing* dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

(e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

d. Strategi pelaksanaan pembelajaran *role playing*

Prosedur bermain peran (*Role Playing*) terdiri atas Sembilan langkah, yaitu:

- 1) Pemanasan (*warming up.*)
- 2) Memilih partisipan.
- 3) Menyiapkan pengamatan (*observer*).
- 4) Menata panggung.
- 5) Memainkan peran (manggung).
- 6) Diskusi dan evaluasi.
- 7) Memainkan peran ulang (manggung ulang).
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua, dan
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.<sup>22</sup>

Wahab<sup>23</sup> menyatakan bahwa dalam *role playing*, ada tiga tahap yang harus dilaksanakan guru, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Ketiga tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi aksara, 2011), hal. 26.

<sup>23</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal.117.

## 1) Tahap persiapan

### a) Persiapan untuk *role playing*:

- Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
- Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.

### b) Memilih pemain

- Pilih secara sukarela, jangan dipaksa.
- Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.
- Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
- Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus.
- Setiap kelompok pemain paling banyak 5-6 orang.
- Hindari siswa membawakan peran yang dengan kehidupan sebenarnya.

### c) Mempersiapkan penonton

- Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dari tujuan *role playing*.
- Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.



d) Persiapan *role playing*

- Biarkan siswa agar mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
- Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
- Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
- Siapkan tempat dengan baik.

2) Pelaksanaan

- a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
- b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci utamanya.
- c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
- d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
- e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
  - Dibimbing dengan pertanyaan.
  - Mencari orang lain untuk perann tersebut.
  - Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut.
- e) Jika pemain tersesat lakukan:
  - Rumuskan kembali keadaan dan masalah.
  - Simpulkan apa yang sudah dilakukan.
  - Hentikan dan arahkan kembali.

- Mulai kembali dengan penjelasan singkat.

### 3) Tindak lanjut

#### a) Diskusi

- Diskusi tindak lanjut dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa.
- Diskusi juga dapat menganalisi, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi.
- Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dilaksanakan.

#### b) Melakukan *role playing* kembali

- Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

Akhmad Sudradjat<sup>24</sup> mengemukakan strategi penggunaan *role playing* sebagai berikut:

1. Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaanya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.

---

<sup>24</sup> Akhmad Sudradjat, *Melatih Anak Terampil Berbicara*, <http://www.wordpress.com>, 2009 diakses tanggal 12 April 2012

2. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
4. Setelah *role playing* itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
5. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, dan agar tidak terkesan permainan tidak terencana dengan baik, maka guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran *role playing* kepada siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam sebagai berikut:

1. Guru dan peneliti menyusun salah satu cerita dalam bentuk teks bacaan, sehingga dapat dibaca dan dihafalkan para siswa.

2. Guru menjelaskan tujuan, manfaat, dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing*.
3. Guru membentuk kelompok pemeranan.
4. Setelah kelompok terbagi, guru menginstruksikan kepada siswa untuk bergabung pada kelompoknya masing-masing.
5. Guru meminta kepada masing-masing kelompok untuk memilih ketua kelompoknya sendiri.
6. Ketua kelompok memilih salah satu rekannya untuk bertindak sebagai pengamat.
7. Guru memberikan/membagikan teks cerita yang harus dimainkan masing-masing kelompok di depan kelas nantinya.
8. Mempersiapkan/mengatur/menata ruangan untuk keperluan menciptakan situasi/suasana pemeranan.
9. Kelompok pertama diberi kesempatan untuk melakukan dramatisasi di depan kelas.
10. Guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil.
11. Kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas.

12. Guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan.
13. Guru memberikan penilaiannya kepada masing-masing kelompok.
14. Guru dan siswa melaksanakan *role playing* session kedua.
15. Guru dan siswa mengamati dan menilai proses jalannya pemeranan.
16. Guru dan siswa melakukan diskusi dan penilaian.
17. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

## **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

Hulisnawati mengatakan dalam PTK: *Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas III-B (Tiga-B) Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq Tahun Pelajaran 2010/2011 tahun 2011*, dengan menerapkan metode diskusi mempunyai pengaruh positif pada pembelajaran mata pelajaran IPS, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (40,00 %), siklus II (77,14 %), siklus III (91,43 %).

Penerapan di atas menunjukkan bahwa secara khusus penelitian Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam belum pernah diteliti atau dilakukan oleh

orang lain. Atas alasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan kajian dengan memfokuskan pada topik seperti tersebut di atas.

### **C. KERANGKA BERFIKIR**

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru seyogyanya harus memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Tetapi kenyataannya, masih banyak guru yang tidak mampu melaksanakannya karena metode pembelajaran yang digunakan tidak terorientasi pada aktivitas dan partisipasi aktif semua siswa, termasuk dalam hal ini adalah pembelajaran IPS yang dilaksanakan guru pada siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam.

Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu tindakan perbaikan proses pembelajaran sehingga siswa kembali memiliki gairah untuk mengikuti pelajaran karena merasa tertarik dan menimbulkan rasa senang untuk belajar. Salah satu yang dapat ditempuh guru untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu pembelajaran yang dimaksudkan untuk menciptakan situasi dan suasana tertentu dengan melakukan pemeranan. Metode ini sengaja dipilih mengingat keuntungannya antara lain: membangun kerjasama antar siswa dan keterlibatan emosional yang tercipta selama pemeranan dilaksanakan. Disamping itu, siswa dapat dengan mudah memahami suatu permasalahan berikut cara pemecahannya. Dengan demikian, kenyataan bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa V MIS.

Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam sebagaimana hasil pengamatan awal yang dilakukan dapat diperbaiki dan lebih ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran *role playing* dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS.

#### **D. INDIKATOR KEBERHASILAN**

Indikator yang diharapkan dalam pelaksanaan penelitian ini diantaranya:

##### **1. Indikator Kinerja / Proses**

###### **a. Aktivitas Guru**

- 1) Guru dan peneliti menyusun salah satu cerita dalam bentuk teks bacaan, sehingga dapat dibaca dan dihafalkan para siswa.
- 2) Guru menjelaskan tujuan, manfaat, dan teknik bermain dalam pembelajaran *role playing*.
- 3) Guru membentuk kelompok pemeranan.
- 4) Setelah kelompok terbagi, guru menginstruksikan kepada siswa untuk bergabung pada kelompoknya masing-masing.
- 5) Guru meminta kepada masing-masing kelompok untuk memilih ketua kelompoknya sendiri.
- 6) Ketua kelompok memilih salah satu rekannya untuk bertindak sebagai pengamat.
- 7) Guru memberikan/membagikan teks cerita yang harus dimainkan masing-masing kelompok di depan kelas nantinya.

- 8) Mempersiapkan/mengatur/menata ruangan untuk keperluan menciptakan situasi/suasana pemeranan.
- 9) Kelompok pertama diberi kesempatan untuk melakukan dramatisasi di depan kelas.
- 10) Guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil.
- 11) Kegiatan pemeranan berakhir apabila semua kelompok telah mendapat giliran untuk tampil di depan kelas.
- 12) Guru dan siswa melakukan diskusi untuk membicarakan hasil kegiatan yang sudah terlaksana, berikut penilaian-penilaian yang sudah dilakukan.
- 13) Guru memberikan penilaiannya kepada masing-masing kelompok.
- 14) Guru dan siswa melaksanakan *role playing* sesion kedua.
- 15) Guru dan siswa mengamati dan menilai proses jalannya pemeranan.
- 16) Guru dan siswa melakukan diskusi dan penilaian.
- 17) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS diharapkan mampu memenuhi indikator:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya



- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>25</sup>

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar siswa *Role Playing* dirumuskan sebagai berikut:

- a. Memahami dan menghayati cerita yang diperankan dalam *Role Playing*.
- b. Menjelaskan garis besar sejarah Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia dalam cerita yang diperankan.
- c. Menyebutkan tokoh-tokoh serta perannya dalam Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia.
- d. Memahami dan menjelaskan materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia.
- e. Siswa mengerjakan tugas dengan mandiri, penuh dedikasi dan percaya diri.

## **E. HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Melalui penggunaan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam.

---

<sup>25</sup> Tim KTSP. MIS. Nurul amanatul Haq, *Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Batam: 2011)



## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **A. SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

##### **2. Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama kecamatan Sekupang kota Batam.

#### **B. TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam Provinsi Kepulauan Riau. Karakteristik lokasi dan subjek penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Letak geografis, MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama di daerah perkotaan, berada di tengah pemukiman padat penduduk dan berdekatan dengan jalan raya.

- b. Kondisi sosial ekonomi siswa yang belajar di sekolah ini sebagian besar berasal dari kalangan ekonomi menengah ke bawah, dengan latar belakang pekerjaan orang tua bertani dan buruh musiman.
- c. Keadaan guru yang bertugas di MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama terdiri dari 17 orang. Dengan kualifikasi pendidikan S1 dan DII.
- d. Kondisi siswa Kelas V yang jumlahnya orang, terdiri dari 19 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan, tingkat intelegensinya yang berbeda.

### **C. RANCANGAN PENELITIAN**

Penelitian ini direncanakan mulai tanggal 31 Mei 2012 sampai dengan 31 Nopember 2012, praktek atau proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan peneliti terdiri dari 3 siklus, pada siklus I berlangsung 1 kali pertemuan (2×35 menit) dengan materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia pada pokok bahasan yaitu Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), pada siklus II berlangsung 1 kali pertemuan (2×35 menit) dengan pokok bahasan yaitu Peristiwa Rengasdengklok, dan siklus III berlangsung 1 kali pertemuan (2×35 menit) dengan pokok bahasan yaitu Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Adapun tahap penelitian yang rencananya diterapkan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dengan kegiatan utama sebagai berikut :

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan skenario pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan alat dan media pendukung pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
- 3) Menyusun format observasi, evaluasi pembelajaran dan menyiapkan instrumen penilaian.
- 4) Menyusun dan mendesain skenario pelaksanaan tindakan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan ( Siklus I, II dan III ) terdiri dari :

- 1) Menyiapkan siswa untuk menerima materi pelajaran.
- 2) Absensi kehadiran siswa.
- 3) Memberikan penjelasan dan tujuan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 4) Guru menyampaikan simulasi dan tujuan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*
- 5) Melakukan review pembelajaran pertemuan sebelumnya.
- 6) Menyajikan materi pelajaran secara singkat dengan memperlihatkan beberapa gambar Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia.
- 7) Melakukan tanya jawab tentang hasil pengamatan gambar.
- 8) Melakukan umpan balik kepada siswa.

- 9) Siswa dibagi menjadi berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang.
- 10) Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan melakukan bermain peran, setiap anggota kelompok mendapat perannya sendiri terkait dengan materi pelajaran, yaitu Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia.
- 11) Guru menunjuk kelompok untuk melakukan bermain peran yang ditugaskan. Dalam hal ini kelompok I mendapat kesempatan pertama, dan selanjutnya diikuti oleh kelompok lainnya secara bergantian.
- 12) Guru dan kelompok lain mengamati proses jalannya pemeranan sambil membuat catatan-catatan penting berupa penilaian terhadap penampilan kelompok yang tampil.
- 13) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi pengamatan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan di muka kelas.
- 14) Guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan seluruh hasil diskusi kelompok
- 15) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran melalui hasil diskusi kelompok-kelompok bermain peran.
- 16) Hingga kegiatan bermain peran oleh masing-masing kelompok berakhir, Guru melaksanakan observasi aktivitas dan penilaian belajar

murid melalui format observasi dan penilaian yang telah disiapkan sebelumnya.

17) Guru memberikan tes formatif melalui instrumen penilaian kelompok maupun individu yang telah disiapkan.

18) Guru menjelaskan teknis pelaksanaan bermain peran yang harus dilakukan murid pada masing-masing kelompok untuk dimainkan pada pertemuan berikutnya.

#### c. Tahap Observasi dan evaluasi

##### 1) Siklus I

Observasi dilaksanakan pada saat masing-masing kelompok melaksanakan bermain peran untuk mengetahui permasalahan dan kejadian-kejadian yang timbul dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan.

##### 2) Siklus II

Observasi dilaksanakan pada saat masing-masing kelompok melaksanakan bermain peran untuk mengetahui keefektifan langkah perbaikan siklus I dan permasalahan serta kejadian-kejadian baru dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan

##### 3) Siklus III

Kegiatan pada tahap ini adalah mengetahui keefektifan langkah perbaikan hasil kegiatan pada siklus I, II dan III pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sehingga dapat diketahui

perbandingan hasil pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II dengan siklus III terkait dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kecamatan Sekupang Kota Batam.

#### d. Tahap Refleksi

##### 1) Siklus I.

Kegiatan pada langkah ini adalah pencermatan, pengkajian, analisis, sistesis dan penilaian terhadap hasil observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi pertama, maka dilakukan proses pengkajian ulang pada siklus berikutnya.

##### 2) Siklus II.

Kegiatan pada langkah ini adalah pencermatan, pengkajian, analisis, sistesis dan penilaian terhadap hasil observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Jika masih terdapat masalah dari proses refleksi kedua, maka dilakukan proses pengkajian ulang dan penyusunan langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus berikutnya.

##### 3) Siklus III.

Kegiatan pada tahap ini adalah pencermatan, pengkajian, dan menganalisis hasil kegiatan siklus I, II dan III dengan melihat dan mengkaji ketercapaian pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sehingga dapat diketahui perbandingan hasil pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II dengan siklus III terkait dengan peningkatan aktivitas dan



hasil belajar siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama  
Kecamatan Sekupang Kota Batam.

#### **D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Untuk memperoleh kebenaran yang objektif dalam pengumpulan data pada penelitian ini digunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu:

##### **1. Observasi**

Lembar panduan observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktifitas guru dalam proses pembelajaran *Role Playing*.

##### **2. Tes Hasil Belajar**

Instrumen ini digunakan untuk menjaring validitas data mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui post test, tes formatif yang sifatnya kualitatif, sehingga dapat dijadikan pertimbangan untuk mengambil keputusan.

#### **E. ANALISIS DATA**

Secara garis besar, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) pengumpulan, kodifikasi, dan kategorisasi data, 2) validitas data (triangulasi data, audit trail, member check) dan 3) interpretasi data.

Data yang diperoleh dari hasil observasi selama proses belajar mengajar selanjutnya dianalisis secara deskriptif dengan sistem kategorisasi nilai untuk memperoleh kesimpulan. Kemudian data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka dipersentasekan dengan menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi keseluruhan/banyaknya individu<sup>26</sup>

100% = Bilangan Tetap

Adapun data yang telah diolah ditafsirkan dengan standar yang digunakan sebagai berikut:

Apabila persentase 100%	= Istimewa
Apabila persentase antara 76% - 99%	= Baik Sekali/maksimal
Apabila persentase antara 60% - 75%	= Baik/Minimal
Apabila persentase kurang dari 60%	= Kurang <sup>27</sup>

Dan berdasarkan rumus standar di atas, penulis merasa perlu melakukan penyesuaian untuk digunakan sebagai standar kategori pengelompokan nilai hasil belajar siswa sebagai berikut :

Nilai x = 100	: istimewa
Nilai 86 x 99	: baik sekali
Nilai 76 x 85	: baik

---

<sup>26</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 43.

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 121.

Nilai  $60 \leq x < 75$  : cukup

Nilai  $0 \leq x < 59$  : kurang

Keterangan:

$x$  = nilai siswa

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. DESKRIPSI SETTING PENELITIAN**

##### **1. Sejarah Sekolah**

Kesadaran akan pentingnya sebuah pendidikan menanamkan nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan kepada generasi demi generasi adalah suatu hal yang mengilhami berdirinya suatu lembaga pendidikan. Dengan kesadaran tersebut yang menjadi inspirasi oleh beberapa tokoh agama dan masyarakat Tiban Lama Kelurahan Tiban Lama Kecamatan Sekupang lahirlah Madrasah Diniyah Awwaliyah (MDA) yang merupakan cikal bakal lahirnya Madrasah Nurul Amanatul Haq. Madrasah Diniyah Awwaliyah ini berdiri sejak tahun 1988, tetapi waktu itu keadaan masyarakat Tiban Lama belum begitu ramai sehingga MDA itu jatuh bangun.

Penduduk Masyarakat Tiban Lama yang terus bertambah padat/ramai, maka para tokoh agama dan masyarakat berinisiatif mengembangkan MDA menjadi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq (MIS. Nurul Amanatul Haq) pada tahun 1998. Masyarakat bergotong royong dalam mendirikan lokal belajar/ kelas yang sangat sederhana yang berjumlah 3 lokal belajar dengan dinding terbuat dari papan berlantai tanah.

Yayasan Pendidikan Nurul Amanatul Haq pada tahun 2000 resmi dibentuk. Adapun tokoh / badan pendiri yayasan ini adalah sebagai berikut:

1. Bapak Syamsudin
2. Bapak Azhari
3. Abdullah Harahap
4. H. Musa Abu Bakar
5. Ibrahim
6. Idrus ( Almarhum ), diganti Bapak Hasan
7. Bapak Ma'za ( Almarhum ), diganti Bapak Abu Bakar Raja

Sebagai Pengurus Yayasan :

1. Ketua : Bapak Ruswan Abbas
2. Wakil Ketua : Bapak Raja Husin
3. Sekertaris : Bapak Sulistiyo Takaryanto
4. Wakil Sekertaris : Bapak Herawan
5. Bendahara : Bapak Kemi Sasmita

Seiring perjalanan hingga waktu saat ini tidak kurang dari 504 orang murid yang sedang menuntut ilmu di MIS. Nurul Amanatul Haq ini. Berdasarkan laporan yang diterima dari DEPAG Kota Batam bahwa MI ini berada pada peringkat 2 ( dua ) dilihat dari jumlah murid diantara MI yang ada di Batam, keadaan ini disebabkan pada setiap tahunnya MI menerima murid baru  $\pm$  100 orang. Adapun Tenaga Pengajar pada masa

ini mengabdikan diri di MI ini yang sejumlah 18 orang berlatar belakang pendidikan dari berbagai Bidang / Jurusan yang tentunya mendukung kemajuan MI, 85% diantaranya telah Sarjana dan 15% sedang mengikuti kuliah penyetaraan.

Lokasi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq terletak di Tiban Lama RT.03 / RW.12, Kel. Tiban Lama Kec. Sekupang Kota Batam yang sebagian penduduknya dengan tingkat ekonomi menengah kebawah yang bermata pencaharian sebagai buruh pabrik dan pegawai.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq saat ini dalam melaksanakan proses belajar mengajar bagi  $\pm$  500 siswa yang terbagi dalam 13 rombongan belajar menggunakan ruang kelas yang terdiri dari 9 ruang kelas untuk belajar.

## 2. Identitas Sekolah :

Nomor Induk Sekolah	: 1 1 0 0 1 0
Nomor Statistik Madrasah	: 11.1.27.12.10.003
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 1 1 0 0 0 4 0 6
Nama Madrasah	: MIS. Nurul Amanatul Haq ( MI. NAH )
Status Madrasah	: Swasta
Alamat	: Tiban Lama RT.03 /RW.XII. No.20
Desa/Kelurahan	: Tiban Lama
Kecamatan	: Sekupang
Kota	: Batam
Provinsi	: Kepulauan Riau (Kepri)
Kode POS	: 29425
website	: -
e-mail	: mi.nurul.amanatul.haq.batam@gmail.com
Telepon	: 0778-351586
HP. Kepala Madrasah	: 081536026747

Lingkungan Madrasah Berdasarkan :		
	Geografi	: Kepulauan
	Lingkungan Pekerjaan	: Perindustrian
	Wilayah	: Perbatasan negara (Singapura dan Malaysia)
Tahun Madrasah Berdiri		: 1998
Izin Oprasional		: Md.7/4/PP.00.01/1349/1998, 10 September 1998
Akreditasi		: Terakreditasi B
Tahun Akreditasi		: 2011
Penyelenggaraan :		
	Jenis Sekolah	: Formal (Sekolah Dasar)
	Waktu Belajar	: Kombinasi
	Gugus Madrasah	: Imbas
	Kategori Madrasah	: SD-SMP satu atap
	Status Dalam KKM	: Anggota
Yayasan/Organisasi		: Yayasan Pendidikan Islam Nurul Amanatul Haq
	Jenis Yayasan/Organisasi	: Sosial Pendidikan
	Tahun Berdiri	: 1998
	Akta Notaris	: Yayasan Nurul Amanatul Haq No.182, 26 Oktober 2000 (Notaris : HJ. Tuti Rachmawati Lalo, SH)
	Alamat	: Tiban Lama RT.03 /RW.XII. No.20
	Telepon	: 0778-351586
Depertemen Pembina		: Kementerian Agama RI Kota Batam
	Alamat	: Jln. Masjid Raya Baiturrahman Sei. Harapan, Sekupang-Batam
	Telepon	: 0778-321124, Fax : 0778-321123
Komponen Madrasah		
	Kurikulum yang digunakan	: KTSP
	Jumlah Guru	: 16 orang
	Jumlah Tenaga Kependidikan	: 3 orang
	Jumlah Siswa	: 518 siswa
	Rombongan Belajar	: 13 rumbel
	Jumlah Ruang Kelas	: 9 ruang kelas

### 3. Guru Dan Pegawai Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Nama Guru/Pegawai	NUPTK	L/P	Status	Jabatan
1	Dra. Wardiah	5437746648300092	PR	GTU	Kepala Sekolah
2	Eliza orti	5140743646300073	PR	GTU	
3	Hulisnawati	8836746651300002	PR	GTU	Kaur. Kesiswaan
4	Neklin Asmorowati, S.Pd	5535757658300052	PR	GTU	Wa.Ka. Sekolah / Kurikulum
5	Kepran	4144748651200063	LK	GTU	Kaur. Sarpras
6	Sainur, S.PdI	1059749651200053	LK	GTU	Kaur. Keagamaan
7	Eva Wahyuni, SPd	4436759660300102	PR	GTU	Bendahara II
8	Nasimun	6834758660200062	LK	GTU	Kaur. Tata Usaha
9	Tuti Novianti, SThI	3439758660300083	PR	GTU	Bendahara I
10	Huzaimah, S.Ag	0533751654300022	PR	GTU	
11	Bambang, ST	7835758659300082	LK	GTU	
12	Idham kholid, S.Pd	4145766668200003	LK	GTU	
13	Suparjo	1158765667110023	LK	GTU	
14	Zuraida	9256754659210043	PR	GTU	Staf Tata Usaha
15	Rohani Hasibuan, A.Ma	6634751653300062	PR	GTU	
16	Hotmaidah, S.PdI	6340761662300063	PR	GTU	
17	Syamsibar	9139746648110083	PR	PTY	Pesuruh

### 4. Kondisi Siswa :

Tahun Pelajaran	I		II		III		IV		V		VI		Jumlah		
	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L + P
1998/1999	16	22											16	22	38
1999/2000	19	15	16	22									35	37	72
2000/2001	9	5	19	15	16	22							44	42	86
2001/2002	35	28	12	10	21	16	17	24					85	78	163
2002/2003	49	47	41	23	16	17	24	21	14	25			144	133	277
2003/2004	22	23	44	47	33	24	18	18	26	19	11	26	154	157	311
2004/2005	34	30	22	25	44	46	32	22	19	20	20	16	171	159	330







7	Claudya Ervira Rhosyadah	0013438917	P	Palembang	07 Maret 2001	Eriansyah
8	Dinda Annuro	0008359819	P	Batam	06 Nopember 2000	Azhar
9	Dinda Zamzami Apriliany	0013438907	P	Batam	15 April 2001	Zulkarnaen
10	Fitria Sari Murni	0013438903	P	Batam	04 April 2001	Amuar St Saidi (Alm)
11	Friska Apriliani	0013438909	P	Medan	28 April 2001	Ishak Husin
12	Ira Setyawati Katidja	0013438914	P	Tanjung Pinang	20 Mei 2001	Masykur Katidja
13	Lily Yusni Aprilianti	0008359797	P	Batam	20 April 2001	Wiwin Puji Lestari
14	M. Handika Raja Prasetya	0008359820	L	Medan	11 Juni 2000	Usman Irwansyah
15	M. Khoerur Rosiqin	0013438883	L	Batam	10 Januari 2001	Nurrachman Effendi
16	M. Thahir Raja Silawane	0008359775	L	Batam	15 Februari 2001	Patul Barri Silawane
17	Muhammad Raja Fadyan	0013438892	L	Batam	19 Februari 2001	M Ismail Fahmi
18	Nadia Aisah Putri	0013438885	P	Padang	11 Januari 2001	Ahmad Nur
19	Novela Bela Wati	0013438889	P	Batam	25 Januari 2001	M. Azri
20	Nur Saputri	0013438920	P	Medan	20 Agustus 2000	Paidin
21	Nurul Firdausy	0013438902	P	Batam	27 Maret 2001	Eddy Nusantara
22	Rizky Dzulhijjah Nasution	0008359791	P	Sebele	07 April 2001	Syamsul Nasution
23	Dede Kurniawan	0008359830	L	Batam	05 Juli 2000	Iswandi Hussein
24	Muhammad Syafliansyah	0013438897	L	Batam	19 Maret 2001	Sabtu
25	Nurliana Marpaung	0013438919	P	Batam	11 Juli 2001	Khotman Marpaung
26	Dimas Aditya Pratama	0008359834	L	Batam	08 Agustus 2000	Eka Budianto
27	Unzila Liafwika Ayuninsyah	9990520408	P	Batam	28 September 1999	Muhamad Ali
28	Elfira Widia. P	0006979024	P	Batam	23 Maret 2001	Teguh Budi Ariyanto
29	Adila Mahendra	0008995216	L	Batam	28 Juli 2000	Andi
30	Khaspari Inka Kristi T	9995652257	P	Medan	29 Juli 1999	Wahyudi T
31	Zikriansyah	0003959834	L	Batam	28 April 2000	Bukit Hasibuan

	Alfarizi					
32	Aimar Penanda Raba Ode	0016972746	L	Batam	03 Juni 2001	Ashari Ode
33	Mega Purnama	0008651243	P	Batam	15 Agustus 2000	Rode Rigo Purba
34	Azhari Muhammad	0013357868	L	Binjai	24 Februari 2001	Armen Sukri
35	Tri Guna Darma	0012756472	L	Tj. Beringin	25 Juli 2001	Ibrahim
36	Anahiki		L	Batam	05 Juni 2001	Abdullah
37	Alai		L	Batam	13 Juli 2001	Ahmad

## 7. Kurikulum

Pembelajaran pada MIS. Nurul Amanatul Haq berdasarkan berpedoman pada kurikulum nasional yang terealisasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) MIS. Nurul Amanatul Haq Tahun Pelajaran 2011/2012 yang diselaraskan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

## 8. Visi Dan Misi Madrasah Ibtida'iyah Nurul Amanatul Haq

### a. Visi Madrasah.

“Dengan Iman Dan Taqwa Kita Bentuk Insan-Insan Yang Berilmu Pengetahuan Dan Berakhlak Mulia ”.

Menjadikan MIS. Nurul Amanatul Haq instansi pendidikan dasar yang handal dalam menyiapkan generasi muda (siswa) untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Sekaligus sebagai komunikasi unggul bagi pembinaan Iman Taqwa, Intelektual, Budi Pekerti dan Budaya.

b. Misi Madrasah.

- 1) Membentuk Insan yang bertaqwa kepada Allah SWT.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan agama dan pengetahuan umum.
- 3) Membentuk Insan yang berakhlakul karimah.
- 4) Membentuk Insan-insan yang disiplin, berprestasi, dan bertanggungjawab.
- 5) Membentuk Insan yang amanah dan jujur.
- 6) Meningkatkan profesionalisme guru dan staf MIS. Nurul Amanatul Haq dalam melaksanakan tugasnya untuk memperoleh hasil pengajaran yang berkualitas, menyiapkan generasi penerus bangsa yang beriman, bertaqwa dan berbudi pekerti luhur untuk cita-cita bangsa. Terlibat secara aktif dan memajukan sekolah dalam memaksimalkan potensi yang ada di sekolah dan lingkungan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

c. Pendukung Visi dan Misi

Tema Kerja : Menciptakan Image Yang Positif.

Sifat Kerja : Sungguh-Sungguh, Teliti, Kreatif, Disiplin,

Bertanggungjawab, Komunikatif, Kekeluargaan.

Moto Kerja : Iman Dan Taqwa Pribadiku. Sopan-Santun, Akhlak

Mulia Prilaku

Menciptakan situasi dan kondisi kerja dan aktifitas pembelajaran yang bermutu dengan mengembangkan nilai-nilai positif dalam kehidupan yang mendukung terwujudnya pendidikan yang berkualitas.

d. Tujuan.

Tujuan MIS. Nurul Amanatul Haq mengacu pada tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah dirumuskan mengacu kepada tujuan pendidikan berikut :

- 1) Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 2) Berdasarkan Visi dan Misi diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembinaan pendidikan di madrasah ini adalah sebagai :
  - a) Menanamkan nilai - nilai ketuhanan dan kemanusiaan dalam pribadi anak agar menjadi insanul kamil.
  - b) Meningkatkan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan yang diselaraskan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - c) Tersedianya sarana dan prasaran yang mendukung guna meningkatkan mutu pendidikan.
  - d) Meningkatkan kualitas tenaga pengajar melalui pelatihan dan pembinaan.

- e) Menjalin kerjasama yang baik dengan masyarakat, dunia usaha dan instansi terkait dalam rangka mempercepat cita-cita pendidikan di lembaga ini.
- f) Menciptakan suasana madani dalam lingkungan madrasah.
- g) Sekolah memenuhi terwujudnya pelayanan pendidikan yang bermutu kepada masyarakat secara merata dengan menjalankan manajemen berbasis sekolah yang transparan, efektif dan partisipasif secara terpadu dan berkesinambungan intelektual.
- h) Sekolah menciptakan suasana yang kondusif berwawasan pengetahuan dan nusantara, bertahap menumbuhkan masyarakat yang mencintai nusa-bangsa melalui aktifitas yang terencana.
- i) Sekolah memenuhi terwujudnya masyarakat sekolah yang menguasai di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dengan rasa demokratis yang tinggi, cerdas dan berlandaskan iman dan taqwa serta memiliki rasa cinta seni-budaya dan persatuan Indonesia.

## B. HASIL PENELITIAN

Uraian berikut mendeskripsikan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terhadap kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kel. Tiban Lama Kec. Sekupang Kota Batam Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang. Peneliti melakukan observasi dan dilanjutkan dengan realisasi tindakan-tindakan terhadap kelas yang menjadi subjek penelitian meningkatkan hasil belajar menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 31 Mei 2012 sampai dengan 31 Nopember 2012, diawali dengan observasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (pra-siklus) dan dilanjutkan dengan proses kegiatan tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, pada siklus I berlangsung 1 kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit) dengan pokok bahasan yaitu Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), pada siklus II berlangsung 1 kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit) dengan pokok bahasan yaitu Peristiwa Rengasdengklok, dan siklus III berlangsung 1 kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit) dengan pokok bahasan yaitu Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.



### 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing* (Pra-Siklus)

Peneliti memperoleh data tentang hasil belajar siswa sebelum tindakan, diketahui bahwa hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah dengan rata-rata 59,41 % lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel IV. 1**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa**  
**pada Pra-Siklus/ Sebelum Tindakan**

No.	Nama Siswa	Nilai Sebelum Perbaikan
1	Azlan Usman	33
2	Anahiki	45
3	Yoga Andika Pratama	33
4	Agung Mulyanto	60
5	Sarmila Iskandar	43
6	Aldo Kurniawan	60
7	Anis Wulandari	90
8	Claudya Ervira R	63
9	Dinda Annuro	73
10	Dinda Zamzami A	50
11	Fitria Sari Murni	43
12	Friska Afriliani	77
13	Ira Setyawati Katidja	90
14	Lili Yusni Aprilianti	53
15	M. Handika Raja P	57
16	M. Khoerur Rosiqin	70
17	M. Tahir Raja S	57
18	M. Raja Fadyan	73
19	Nadia Aisah Putri	40
20	Novela Bela Wati	63
21	Nur Saputri	77
22	Nurul Firdausy	77
No.	Nama Siswa	Nilai Sebelum Perbaikan
23	Rizky Dzulhijjah N	93
24	Dede Kurniawan	53

25	M. Syafliansyah	73
26	Murliana Marpaung	63
27	Dimas Aditya P	73
28	Unzila Liafwika A	67
29	Elfira Widia P	53
30	Adila Mahendra	53
31	Khaspari Inka K.T.	50
32	Zikriansyah Alfarizi	60
33	Aimar Penanda R.O.	63
34	Mega Purnama	47
35	M. Azhari	33
36	Tri Guna Darma	33
37	Alai	57
Jumlah		2198
Rata-rata		59.41

Penilai : Peneliti

**Tabel IV. 2**  
**Analisi Kategori Hasil Belajar IPS Siswa**  
**pada Pra-Siklus/ Sebelum Tindakan**

Kategori	Jumlah Siswa	Persen ( % )
Istimewa	0 orang	$0/37 \times 100 = 0$
Baik Sekali	3 orang	$3/37 \times 100 = 8,11$
Baik	3 orang	$3/37 \times 100 = 8,11$
Cukup	13 orang	$13/37 \times 100 = 35,14$
Kurang	18 orang	$18/37 \times 100 = 48,65$

Keterangan :

100 : istimewa

86 rata-rata 99 : baik sekali

76 rata-rata 85 : baik

60 rata-rata 75 : cukup

0 rata-rata 59 : kurang

Selanjutnya dari hasil pengamatan observer pada proses pembelajaran konvensional yang dilaksanakan sebelum tindakan, ditemukan beberapa faktor

yang menyebabkan proses belajar tidak berjalan optimal dan baik. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel IV. 3**  
**Hasil Observasi Kinerja Guru IPS pada Pra-Siklus/ Sebelum Tindakan**

NO	URAIAN	SKOR
	<b>Mengelola ruang, waktu, dan fasilitas</b>	
1	Menyediakan alat bantu pembelajaran yang diperlukan	65
2	Melaksanakan tugas rutin kelas	65
3	Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	60
	<b>A Rata-rata Skor I</b>	63.33
	<b>Menggunakan Strategi Pembelajaran</b>	
1	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai	70
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara logis	65
3	Melaksanakan KBM secara individu, kelompok atau klasikal	70
	<b>B Rata-rata Skor II</b>	68.33
	<b>Mengelola Interaksi Kelas</b>	
1	Memberi penjelasan berkaitan materi pelajaran	70
2	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan isyarat dan gerak badan	65
3	Memotivasi dan memelihara ketertiban kelas	60
4	Mengakhiri pembelajaran dengan membuat refleksi dan simpulan	65
	<b>C Rata-rata Skor III</b>	65
	<b>Mengembangkan sikap positif terhadap siswa</b>	
1	Menunjukkan kegairahan dalam mengajar	70
2	Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	65
3	Membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri	65
	<b>D Rata-rata Skor IV</b>	66.67
	<b>Melakukan kemampuan khusus dalam KBM</b>	
1	Mengelola diskusi yang dilakukan siswa	70
2	Mengelola pelaksanaan pembelajaran	70
NO	URAIAN	SKOR
3	Memberikan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan	65
	<b>E Rata-rata Skor V</b>	68.33
	<b>Melaksanakan Evaluasi Proses hasil belajar</b>	

1	Melaksanakan penilaian proses	65
2	Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran	70
	<b>F</b> Rata-rata Skor VI	67.5
	<b>Kesan Umum KBM</b>	
1	Kefektifan belajar	60
2	Penggunaan Bahasa	60
3	Penampilan guru dalam KBM	65
	<b>G</b> Rata-rata Skor VII	61.67
	Jumlah Keseluruhan	460.83
	Rata-rata	65.83

Observer : Kepala Sekolah MIS. Nurul Amanatul Haq Kota Batam

#### PENILAIAN ( N )

<b>N =</b>	$\frac{A + B + C + D + E + F + G}{7}$	<b>65,83</b>
------------	---------------------------------------	--------------

## 2. Hasil Tindakan Mata Pelajaran IPS Menggunakan Metode *Role Playing* (Siklus I)

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2012, praktek atau proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan peneliti pada siklus ini berlangsung 1 kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit) pada jam ke 7 dan ke 8 dengan pokok bahasan yaitu Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI).

Siklus pertama tindakan dilaksanakan penelitian terdiri dari beberapa tahapan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

### a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan didahului peneliti dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan skenario pembelajaran (RPP) dan menyiapkan alat dan media pendukung pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, serta menyusun format observasi, evaluasi pembelajaran dan menyiapkan instrumen penilaian.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan masuknya peneliti ke dalam kelas sebagai guru menyiapkan murid untuk menerima materi pelajaran diawali mengabsensi kehadiran murid. Selanjutnya guru memberikan penjelasan dan tujuan tentang kompetensi yang ingin dicapai, tujuan dan menyampaikan simulasi pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Guru mereview pembelajaran pertemuan sebelumnya dengan menyebutkan kembali bagian-bagian inti materi pelajaran dan dilanjutkan menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari secara singkat dengan memperlihatkan beberapa gambar Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Indonesia disertai tanya jawab tentang hasil pengamatan gambar dengan maksud melakukan umpan balik kepada siswa.

Siswa dibagi menjadi berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan

instrumen kelompok, naskah drama dan menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan melakukan bermain peran, setiap anggota kelompok mendapat perannya sendiri berkaitan dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Indonesia (BPUPKI dan PPKI).

Guru menunjuk kelompok I (satu) untuk maju ke muka kelas melakukan kegiatan bermain peran sesuai naskah yang diterima, dan setelah kelompok I (satu) selesai dilanjutkan oleh kelompok lainnya secara bergantian. Adapun pada saat kegiatan bermain peran tiap kelompok berlangsung, kelompok lain mengamati melalui instrumen yang telah dibagikan oleh guru dan mencatat hal-hal penting yang ditemukan pada kegiatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk. Sedangkan guru mengamati semua aktifitas kelompok dan situasi kelas, membuat catatan penting proses pembelajaran dan penampilan setiap kelompok.

Guru kembali menunjuk satu per satu kelompok untuk menyampaikan hasil pengamatan terhadap kegiatan bermain peran yang telah disaksikan di muka kelas diiringi dengan guru memotivasi siswa/kelompok lain untuk menyampaikan tanggapan agar terjadi kegiatan diskusi, namun dikarenakan sangat sedikitnya tanggapan dari para siswa membuat kegiatan diskusi berlangsung pasif bahkan bisa dikatakan tidak ada.

Dikarenakan kegiatan diskusi tidak berlangsung dengan baik, guru menyimpulkan materi pelajaran lebih banyak atas kebijakan guru sendiri dan sangat sedikit menyinggung hasil diskusi kelas. Yang kemudian dilanjutkan dengan guru memberikan tes formatif melalui instrumen penilaian individu yang telah disiapkan.

Guru menjelaskan kembali teknis pelaksanaan bermain peran yang harus dilakukan murid pada masing-masing kelompok pada pertemuan berikutnya dan diakhiri dengan menutup pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan observer dan peneliti dalam melaksanakan tindakan kelas pada siklus I diketahui bahwa dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru tidak sepenuhnya dapat terealisasi. Dalam proses pembelajaran guru terlihat kesulitan mengontrol kegiatan dan aktivitas siswa. Hal ini karena guru masih terpengaruh model pengajaran konvensional dan kebiasaan siswa dalam belajar hanya mendengarkan saja, maka guru sulit melibatkan secara aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang memerlukan peran aktif siswa. Selain itu, sebagian besar siswa terlihat kurang bersemangat dan lesu dikarenakan pembelajaran berlangsung pada jam ke-7 dan 8, kondisi fisik dan mental siswa yang telah lelah mengikuti pembelajaran mata pelajaran sebelumnya, hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara guru/peneliti maupun observer

terhadap siswa bahwa rata-rata siswa menjawab tidak bersemangat karena lelah, lapar dan mengantuk.

Adapun hasil belajar dari penelitian siklus pertama mata pelajaran IPS pada siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel IV. 4**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus I**

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Siklus I
1	Azlan Usman	48
2	Anahiki	48
3	Yoga Andika Pratama	48
4	Agung Mulyanto	51
5	Sarmila Iskandar	51
6	Aldo Kurniawan	53
7	Anis Wulandari	53
8	Claudya Ervira R	54
9	Dinda Annuro	55
10	Dinda Zamzami A	57
11	Fitria Sari Murni	57
12	Friska Afriliani	58
13	Ira Setyawati Katidja	58
14	Lili Yusni Aprilianti	58
15	M. Handika Raja P	58
No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Siklus I
16	M. Khoerur Rosiqin	60
17	M. Tahir Raja S	60
18	M. Raja Fadyan	60
19	Nadia Aisah Putri	62
20	Novela Bela Wati	62
21	Nur Saputri	62
22	Nurul Firdausy	69
23	Rizky Dzulhijjah N	70
24	Dede Kurniawan	70



25	M. Syafliansyah	70
26	Murliana Marpaung	70
27	Dimas Aditya P	73
28	Unzila Liafwika A	78
29	Elfira Widia P	78
30	Adila Mahendra	78
31	Khaspari Inka K.T.	78
32	Zikriansyah Alfarizi	80
33	Aimar Penanda R.O.	80
34	Mega Purnama	80
35	M. Azhari	90
36	Tri Guna Darma	90
37	Alai	94
Jumlah		2421
Rata-rata		65.43

Penilai : Peneliti

**Tabel IV. 5**  
**Analisis Kategori Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus I**

Kategori	Jumlah Siswa	Persen ( % )
Istimewa	0 orang	$0/37 \times 100 = 0$
Baik Sekali	3 orang	$3/37 \times 100 = 8,11$
Baik	7 orang	$7/37 \times 100 = 18,92$
Cukup	12 orang	$12/37 \times 100 = 32,43$
Kurang	15 orang	$15/37 \times 100 = 40,54$

Keterangan :

100 : istimewa

86 rata-rata 99 : baik sekali

76 rata-rata 85 : baik

60 rata-rata 75 : cukup

0 rata-rata 59 : kurang

Tampak pada analisis kategori di atas bahwa nilai yang berkategori baik sekali dan baik baru mencapai 20,03 %. Itu artinya sebagian kecil pada siklus ke I sudah lebih meningkat dari pada sebelum adanya perbaikan pembelajaran, siswa yang berkategori kurang telah menurun menjadi 40,54% dan yang berkategori cukup sebanyak 32,43%.

Guru/peneliti bersama teman sejawat serta observer faktor mengidentifikasi dan mendiskusikan penyebab aktivitas belajar yang direncanakan belum sepenuhnya terealisasi adalah kurang efektifnya pengalokasian waktu dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

**Tabel IV. 6**  
**Hasil Observasi Kinerja Guru IPS pada Perbaikan Siklus I**

NO	URAIAN	SKOR
	<b>Mengelola ruang, waktu, dan fasilitas</b>	
1	Menyediakan alat bantu pembelajaran yang diperlukan	70
2	Melaksanakan tugas rutin kelas	65
3	Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	70
	<b>A Rata-rata Skor I</b>	68.33
NO	URAIAN	SKOR
	<b>Menggunakan Strategi Pembelajaran</b>	
1	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai	70
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara logis	70
3	Melaksanakan KBM secara individual, kelompok atau klasikal	70
	<b>B Rata-rata Skor II</b>	70
	<b>Mengelola Interaksi Kelas</b>	
1	Memberi penjelasan berkaitan materi pelajaran	70
2	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan isyarat dan gerak badan	70
3	Memotivasi dan memelihara ketertiban kelas	60
4	Mengakhiri pembelajaran dengan membuat refleksi dan simpulan	70

	<b>C</b> Rata-rata Skor III	67.5
	<b>Mengembangkan sikap positif terhadap siswa</b>	
1	Menunjukkan kegairahan dalam mengajar	75
2	Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	70
3	Membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri	70
	<b>D</b> Rata-rata Skor IV	71.67
	<b>Melakukan kemampuan khusus dalam KBM</b>	
1	Mengelola diskusi yang dilakukan siswa	75
2	Mengelola pelaksanaan <i>ROLE PLAYING</i> ( Bermain Peran )	70
3	Memberikan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan	65
	<b>E</b> Rata- rata Skor V	70
	<b>Melaksanakan Evaluasi Proses hasil belajar</b>	
1	Melaksanakan penilaian proses	70
2	Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran	75
	<b>F</b> Rata-rata Skor VI	72.5
	<b>Kesan Umum KBM</b>	
1	Kefektifan belajar	70
2	Penggunaan Bahasa	70
3	Penampilan guru dalam KBM	70
	<b>G</b> Rata-rata Skor VII	70
	Jumlah	490
	Rata-rata	70.00

Observer : Kepala Sekolah MIS. Nurul Amanatul Haq Kota Batam

#### PENILAIAN ( N )

<b>N =</b>	$\frac{A + B + C + D + E + F + G}{7}$	<b>70.00</b>
------------	---------------------------------------	--------------

#### d. Tahap Refleksi

Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat dengan memperhatikan hasil observer, maka disimpulkan beberapa penyebab

aktivitas belajar yang direncanakan pada siklus I belum sepenuhnya terealisasi, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Guru masih terpengaruh dengan model pembelajaran konvensional.
2. Guru kurang menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru kurang menguasai metode *Role Playing* yang digunakan.
4. Guru kurang menguasai dalam penggunaan alat peraga.
5. Guru kurang efektif pengalokasian waktu dalam pembelajaran
6. Guru kurang memberikan penguatan kepada siswa.
7. Tidak ada diskusi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru.
8. Siswa kurang fokus mengikuti pembelajaran karena kelelahan.
9. Siswa belum menghayati pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

### **3. Hasil Tindakan Mata Pelajaran IPS Menggunakan Metode *Role Playing* (Siklus II)**

Penelitian ini (siklus II) dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2012, praktek atau proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan peneliti pada siklus II berlangsung 1 kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit) pada jam ke 5 dan ke 6 dengan pokok bahasan yaitu Peristiwa Rengasdengklok.

Pada siklus II ini, pembelajaran dilaksanakan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

- a. Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan, guru mengawali dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan skenario pembelajaran (RPP), menyiapkan alat dan media pendukung pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, dan menyusun format observasi, evaluasi pembelajaran serta instrumen penilaian.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti masuk ke dalam kelas sebagai guru menyiapkan murid yang telah duduk sesuai kelompok pertemuan sebelumnya untuk menerima materi pelajaran diawali mengabsensi kehadiran murid. Selanjutnya guru memberikan penjelasan dan tujuan tentang kompetensi yang ingin dicapai, tujuan dan menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Guru menyebutkan kembali bagian-bagian inti materi pelajaran dengan maksud mereview pembelajaran pertemuan sebelumnya dan dilanjutkan menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari secara singkat dengan memperlihatkan beberapa gambar Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Indonesia (Peristiwa Rengasdengklok) disertai tanya jawab tentang hasil pengamatan gambar dengan maksud melakukan umpan balik kepada siswa.

Selanjutnya, guru membagikan instrumen pengamatan kelompok, naskah drama dan menginstruksikan kepada masing-masing kelompok

untuk mempersiapkan melakukan bermain peran, setiap kelompok menentukan masing-masing anggotanya peran yang terdapat dalam naskah drama yang berkaitan dengan materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Indonesia (Peristiwa Rengasdengklok).

Selanjutnya, Guru menunjuk kelompok urutan terakhir untuk maju ke muka kelas melakukan kegiatan bermain peran sesuai naskah yang diterima, dan setelah kelompok tersebut selesai dilanjutkan oleh kelompok lainnya secara bergantian. Adapun pada saat kegiatan bermain peran tiap kelompok berlangsung, kelompok lain mengamati melalui instrumen yang telah dibagikan oleh guru dan mencatat hal-hal penting yang ditemukan pada kegiatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk. Sedangkan guru mengamati semua aktifitas kelompok dan situasi kelas, membuat catatan penting proses pembelajaran dan penampilan setiap kelompok.

Setelah semua kelompok tampil, guru kembali menunjuk satu per satu kelompok untuk menyampaikan hasil pengamatan terhadap kegiatan bermain peran yang telah disaksikan di muka kelas diiringi dengan guru memotivasi siswa/kelompok lain untuk menyampaikan tanggapan agar terjadi kegiatan diskusi, dengan adanya tanggapan dari sebagian siswa/kelompok membuat kegiatan diskusi terjadi, namun masih kurangnya sambut-menyambut tanggapan antar kelompok.

Atas dasar kegiatan diskusi yang telah berlangsung, guru menyimpulkan materi pelajaran dan ditambah kebijakan guru sendiri. Kemudian dilanjutkan dengan guru memberikan tes formatif melalui instrumen penilaian individu yang telah disiapkan dan mengumpulkan instrumen tes formatif. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa pada pertemuan berikutnya masih menggunakan metode *Role Playing* dan diakhiri dengan menutup pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan observer dan peneliti dalam melaksanakan tindakan kelas pada siklus II diketahui bahwa dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dapat terealisasi namun belum sepenuhnya optimal. Dalam proses pembelajaran guru terlihat masih mendapat kesulitan mengontrol kegiatan dan aktivitas siswa. Hal ini karena terdapat sebagian kecil siswa belum konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang dilaksanakan. Selain itu, masih ada siswa yang terlihat kurang bersemangat dan lesu dikarenakan kondisi fisik dan mental siswa yang telah lelah mengikuti pembelajaran mata pelajaran sebelumnya maupun karena lapar dan mengantuk.

**Tabel IV. 7**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus II**

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil siklus II
1	Azlan Usman	55
2	Anahiki	85
3	Yoga Andika Pratama	65
4	Agung Mulyanto	85
5	Sarmila Iskandar	65
6	Aldo Kurniawan	75
7	Anis Wulandari	85
8	Claudya Ervira R	75
9	Dinda Annuro	75
10	Dinda Zamzami A	55
11	Fitria Sari Murni	65
12	Friska Afriliani	65
13	Ira Setyawati Katidja	95
14	Lili Yusni Aprilianti	55
15	M. Handika Raja P	65
16	M. Khoerur Rosiqin	75
17	M. Tahir Raja S	65
18	M. Raja Fadyan	65
19	Nadia Aisah Putri	75
20	Novela Bela Wati	85
No.	Nama Siswa	Nilai Hasil siklus II
21	Nur Saputri	65
22	Nurul Firdausy	55
23	Rizky Dzulhijjah N	75
24	Dede Kurniawan	75
25	M. Syafliansyah	85
26	Murliana Marpaung	95
27	Dimas Aditya P	85
28	Unzila Liafwika A	85
29	Elfira Widia P	65
30	Adila Mahendra	75
31	Khaspari Inka K.T.	75
32	Zikriansyah Alfarizi	75
33	Aimar Penanda R.O.	75



34	Mega Purnama	75
35	M. Azhari	65
36	Tri Guna Darma	85
37	Alai	55
Jumlah		2695
Rata-rata		72,84

Penilai : Peneliti

**Tabel IV. 8**  
**Analisi Kategori Hasil Belajar IPS Siswa**  
**pada Perbaikan Siklus II**

Kategori	Jumlah Siswa	Persen ( % )
Istimewa	0 orang	$0/37 \times 100 = 0$
Baik Sekali	2 orang	$2/37 \times 100 = 5,41$
Baik	8 orang	$8/37 \times 100 = 21,62$
Cukup	22 orang	$22/37 \times 100 = 59,46$
Kurang	5 orang	$5/37 \times 100 = 13,51$

Keterangan :

100 : istimewa

86 rata-rata 99 : baik sekali

76 rata-rata 85 : baik

60 rata-rata 75 : cukup

0 rata-rata 59 : kurang

Tampak pada analisis kategori di atas bahwa nilai yang berkategori baik sekali dan baik baru mencapai 26,07 %. Itu artinya lebih kecil daripada siklus ke I sebelum, namun siswa yang berkategori kurang telah menurun menjadi 13,51 % dan yang berkategori cukup sebanyak 59,46 %.

Guru/peneliti bersama teman sejawat serta observer faktor mengidentifikasi dan mendiskusikan penyebab aktivitas belajar yang direncanakan sepenuhnya terealisasi namun belum optimal dikarenakan siswa belum seluruhnya aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

**Tabel IV. 9**  
**Hasil Observasi Kinerja Guru IPS pada Perbaikan Siklus II**

NO	URAIAN	SKOR
	<b>Mengelola ruang, waktu, dan fasilitas</b>	
1	Menyediakan alat bantu pembelajaran yang diperlukan	78
2	Melaksanakan tugas rutin kelas	77
3	Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	75
	<b>A Rata-rata Skor I</b>	76,67
	<b>Menggunakan Strategi Pembelajaran</b>	
1	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai	78
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara logis	78
3	Melaksanakan KBM secara individual, kelompok atau klasikal	81
	<b>B Rata-rata Skor II</b>	79,00
	<b>Mengelola Interaksi Kelas</b>	
1	Memberi penjelasan berkaitan materi pelajaran	82
2	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan isyarat dan gerak badan	78
3	Memotivasi dan memelihara ketertiban kelas	79
4	Mengakhiri pembelajaran dengan membuat refleksi dan simpulan	78
	<b>C Rata-rata Skor III</b>	79,25
	<b>Mengembangkan sikap positif terhadap siswa</b>	
1	Menunjukkan kegairahan dalam mengajar	83
2	Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	78
3	Membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri	78
	<b>D Rata-rata Skor IV</b>	79,67
	<b>Melakukan kemampuan khusus dalam KBM</b>	
1	Mengelola diskusi yang dilakukan siswa	83
2	Mengelola pelaksanaan <i>ROLE PLAYING</i> ( Bermain Peran )	82

3	Memberikan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan	77
	<b>E</b> Rata- rata Skor V	80,67
	<b>Melaksanakan Evaluasi Proses hasil belajar</b>	
1	Melaksanakan penilaian proses	78
2	Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran	83
	<b>F</b> Rata-rata Skor VI	76,00
NO	URAIAN	SKOR
	<b>Kesan Umum KBM</b>	
1	Kefektifan belajar	75
2	Penggunaan Bahasa	75
3	Penampilan guru dalam KBM	76
	<b>G</b> Rata-rata Skor VII	75,33
	Jumlah	546,59
	Rata-rata	78,08

Observer : Kepala Sekolah MIS. Nurul Amaantul Haq kota Batam

#### PENILAIAN ( N )

$N = \frac{A + B + C + D + E + F + G}{7} =$	78,08
---	-------

#### d. Tahap Refleksi

Dan melalui diskusi dengan teman sejawat serta observer disimpulkan beberapa penyebab aktivitas belajar yang direncanakan pada siklus II belum sepenuhnya optimal, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Guru masih kurang memotivasi siswa.
2. Guru belum optimal dalam penggunaan alat peraga.
3. Siswa masih belum seluruhnya berani percaya diri dan mengekspresikan diri

4. Diskusi aktif belum sepenuhnya terjadi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru.
5. Masih terdapat siswa yang belum fokus mengikuti pembelajaran karena kelelahan.
6. Siswa belum seluruhnya menghayati pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

#### **4. Hasil Tindakan Mata Pelajaran IPS Menggunakan Metode *Role Playing* (Siklus III)**

Penelitian ini (siklus III) dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2012, praktek atau proses kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan peneliti pada siklus III berlangsung 1 kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit) pada jam ke 7 dan ke 8 dengan pokok bahasan yaitu Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Pada siklus III ini, pembelajaran dilaksanakan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

##### **a. Tahap Perencanaan**

Didahului peneliti dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan skenario pembelajaran (RPP) dan menyiapkan alat dan media pendukung pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, serta menyusun format observasi, evaluasi pembelajaran dan menyiapkan instrumen penilaian.

#### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Guru menyiapkan murid untuk menerima materi pelajaran diawali mengabsensi kehadiran murid. Selanjutnya guru memberikan penjelasan dan tujuan tentang kompetensi yang ingin dicapai, tujuan dan menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Selanjutnya guru mereview pembelajaran pertemuan sebelumnya dan dilanjutkan menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari secara singkat dengan memperlihatkan beberapa gambar Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Indonesia (Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia) disertai tanya jawab tentang hasil pengamatan gambar dengan maksud melakukan umpan balik kepada siswa.

Guru membagikan perlengkapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* kepada masing-masing kelompok terkait dengan materi pelajaran, yaitu Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia (Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia) dan meminta setiap kelompok mempersiapkan diri melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Kegiatan *Role Playing* dengan guru menunjuk kelompok urutan tengah untuk maju ke muka kelas melakukan kegiatan bermain peran sesuai naskah yang diterima, dan setelah kelompok tersebut selesai

dilanjutkan oleh kelompok lainnya secara bergantian. Adapun pada saat kegiatan bermain peran berlangsung, kelompok lain terlihat aktif dan fokus mengamati dan mencatat hal-hal penting yang ditemukan pada kegiatan bermain peran melalui instrumen yang telah dibagikan sebelumnya. Sedangkan guru mengamati semua aktifitas kelompok dan situasi kelas, membuat catatan penting proses pembelajaran dan penampilan setiap kelompok.

Setelah semua kelompok tampil, guru kembali menunjuk satu per satu kelompok untuk menyampaikan hasil pengamatan terhadap kegiatan bermain peran yang telah disaksikan di muka kelas diiringi dengan guru memotivasi siswa/kelompok lain untuk menyampaikan tanggapan agar terjadi kegiatan diskusi, melalui tanggapan-tanggapan dari siswa/kelompok, kelompok yang di muka kelas memberikan tanggapan balik sehingga membuat kegiatan diskusi aktif oleh sambut-menyambut tanggapan antar kelompok.

Atas dasar kegiatan diskusi yang telah berlangsung, guru menyimpulkan materi pelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan guru memberikan tes formatif melalui instrumen penilaian individu yang telah disiapkan dan mengumpulkan instrumen tes formatif. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa pada pertemuan berikutnya masih menggunakan metode *Role Playing* dan diakhiri dengan menutup pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan observer dan peneliti dalam melaksanakan tindakan kelas pada siklus II diketahui bahwa dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru telah dapat terealisasi optimal. Dalam proses pembelajaran guru terlihat dapat mengontrol kegiatan dan aktivitas siswa. Hal ini karena terdapat seluruh siswa telah fokus dan aktif dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang dilaksanakan. Selain itu, siswa yang terlihat bersemangat dan antusias dikarenakan mempersiapkan kondisi fisik dan mental mengikuti pembelajaran mata pelajaran.

**Tabel IV. 10**  
**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus III**

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Siklus III
1	Azlan Usman	60
2	Anahiki	80
3	Yoga Andika Pratama	70
4	Agung Mulyanto	60
5	Sarmila Iskandar	80
6	Aldo Kurniawan	80
7	Anis Wulandari	100
8	Claudya Ervira R	90
9	Dinda Annuro	80
10	Dinda Zamzami A	80
11	Fitria Sari Murni	80
12	Friska Afriliani	90
13	Ira Setyawati Katidja	90
14	Lili Yusni Aprilianti	70
15	M. Handika Raja P	80
16	M. Khoerur Rosiqin	80
17	M. Tahir Raja S	70

18	M. Raja Fadyan	100
19	Nadia Aisah Putri	80
20	Novela Bela Wati	80
21	Nur Saputri	90
22	Nurul Firdausy	60
No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Siklus III
23	Rizky Dzulhijjah N	100
24	Dede Kurniawan	80
25	M. Syafliansyah	80
26	Murliana Marpaung	90
27	Dimas Aditya P	80
28	Unzila Liafwika A	90
29	Elfira Widia P	60
30	Adila Mahendra	90
31	Khaspari Inka K.T.	80
32	Zikriansyah Alfarizi	100
33	Aimar Penanda R.O.	90
34	Mega Purnama	90
35	M. Azhari	80
36	Tri Guna Darma	60
37	Alai	80
Jumlah		3000
Rata-rata		81,08

Penilai : Peneliti

**Tabel IV. 11**  
**Analisi Kategori Hasil Belajar IPS Siswa pada Perbaikan Siklus III**

Kategori	Jumlah Siswa	Persen ( % )
Istimewa	4 orang	$4/37 \times 100 = 10,81$
Baik Sekali	9 orang	$9/37 \times 100 = 24,32$
Baik	16 orang	$16/37 \times 100 = 43,24$
Cukup	8 orang	$8/37 \times 100 = 59,46$
Kurang	0 orang	$0/37 \times 100 = 0$



Keterangan :

100 : istimewa

86 rata-rata 99 : baik sekali

76 rata-rata 85 : baik

60 rata-rata 75 : cukup

0 rata-rata 59 : kurang

Tampak pada analisis kategori di atas bahwa nilai yang berkategori istimewa terdapat 10,81 %, kategori baik sekali dan baik mencapai 67,56 %. Itu artinya terdapat peningkatan signifikan daripada siklus ke I dan II sebelum, sedangkan siswa yang berkategori kurang tidak lagi ada dan yang berkategori cukup sebanyak 59,46 %.

Guru/peneliti bersama teman sejawat serta observer faktor mengidentifikasi dan mendiskusikan penyebab aktivitas belajar yang direncanakan sepenuhnya terealisasi optimal dikarenakan siswa seluruhnya aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

**Tabel IV. 12**  
**Hasil Observasi Kinerja Guru IPS pada Perbaikan Siklus III**

NO	URAIAN	SKOR
	<b>Mengelola ruang, waktu, dan fasilitas</b>	
1	Menyediakan alat bantu pembelajaran yang diperlukan	88
2	Melaksanakan tugas rutin kelas	86
3	Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	84
	<b>A Rata-rata Skor I</b>	86,00
	<b>Menggunakan Strategi Pembelajaran</b>	
1	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai	90

2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara logis	88
3	Melaksanakan KBM secara individual, kelompok atau klasikal	91
	<b>B</b> Rata-rata Skor II	89,67
NO	URAIAN	SKOR
	<b>Mengelola Interaksi Kelas</b>	
1	Memberi penjelasan berkaitan materi pelajaran	91
2	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan isyarat dan gerak badan	88
3	Memotivasi dan memelihara ketertiban kelas	83
4	Mengakhiri pembelajaran dengan membuat refleksi dan simpulan	88
	<b>C</b> Rata-rata Skor III	87,50
	<b>Mengembangkan sikap positif terhadap siswa</b>	
1	Menunjukkan kegairahan dalam mengajar	93
2	Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	88
3	Membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri	88
	<b>D</b> Rata-rata Skor IV	89,67
	<b>Melakukan kemampuan khusus dalam KBM</b>	
1	Mengelola diskusi yang dilakukan siswa	93
2	Mengelola pelaksanaan <i>ROLE PLAYING</i> ( Bermain Peran )	91
3	Memberikan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan	86
	<b>E</b> Rata- rata Skor V	90,00
	<b>Melaksanakan Evaluasi Proses hasil belajar</b>	
1	Melaksanakan penilaian proses	88
2	Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran	93
	<b>F</b> Rata-rata Skor VI	90,25
	<b>Kesan Umum KBM</b>	
1	Kefektifan belajar	84
2	Penggunaan Bahasa	84
3	Penampilan guru dalam KBM	87
	<b>G</b> Rata-rata Skor VII	85,00
	Jumlah	618,33
	Rata-rata	88,33

Observer : Kepala Sekolah MIS. Nurul Amanatul Haq Kota Batam

## PENILAIAN ( N )

N =	$\frac{A + B + C + D + E + F + G}{7}$	88,33
-----	---------------------------------------	-------

## d. Tahap Refleksi

Hasil diskusi dengan teman sejawat serta observer disimpulkan beberapa penyebab aktivitas belajar yang direncanakan pada siklus III sepenuhnya optimal, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Guru menguasai model pembelajaran metode *Role Playing*.
2. Guru menguasai dalam penggunaan alat peraga.
3. Guru tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan baik.
4. Guru efektif mengalokasikan waktu dalam pembelajaran
5. Guru memberikan penguatan yang cukup kepada siswa.
6. Terciptanya diskusi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru.
7. Siswa fokus mengikuti pembelajaran.
8. Siswa menghayati pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

**C. PENGUJIAN HIPOTESIS**

Sesuai dengan hipotesis yang telah dikemukakan di muka, maka dapat dibuat dugaan sebagai berikut :

Ha : Ada peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*

Ho : Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Dan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase.

F = Frekuensi yang dicari persentasenya.

N = Jumlah frekuensi keseluruhan/banyaknya individu<sup>28</sup>.

100% = Bilangan Tetap.

Dihitung:

1. Hasil belajar siswa Pra-Siklus :

$$P = \frac{2198}{37} \times 100\% = 59,41\% \text{ ( Rata-rata nilai siswa = 59,41)}$$

2. Hasil belajar siswa Siklus I :

$$P = \frac{2421}{37} \times 100\% = 65,43\% \text{ ( Rata-rata nilai siswa = 65,43 )}$$

---

<sup>28</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 43.

3. Hasil belajar siswa Siklus II :

$$P = \frac{2695}{37} \times 100\% = 72,84\% \text{ ( Rata-rata nilai siswa = 72,84 )}$$

4. Hasil belajar siswa Siklus III :

$$P = \frac{3000}{37} \times 100\% = 81,08\% \text{ ( Rata-rata nilai siswa = 81,08 )}$$

Dan dari hasil hitung di atas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pra-Siklus (59,41) < Siklus I (65,43) < Siklus II (72,84) < Siklus III (81,08)

Sehingga pengujian hipotesis mendapatkan hasil bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau dapat dijabarkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

#### D. PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terhadap 37 siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Tiban Lama Kel. Tiban Lama Kec. Sekupang Kota Batam dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Penelitian melakukan rekapitulasi data hasil penelitian mulai dari pra-siklus hingga siklus akhir (III), dan dapat dikemukakan sebagai berikut:

### 1. Hasil Belajar Siswa

Penelitian melakukan rekapitulasi data hasil penelitian mulai dari pra-siklus hingga siklus akhir (III), dan dapat dikemukakan sebagai berikut:

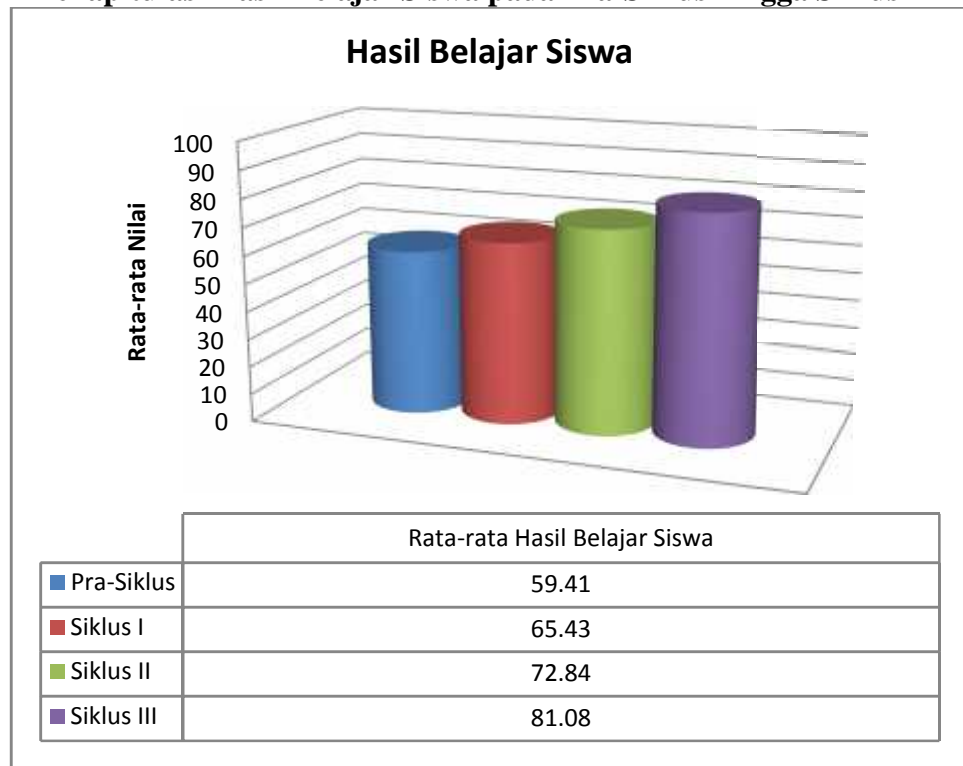
**Tabel IV. 13**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siswa**  
**pada Pra-Siklus hingga Siklus III**

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Pra-Siklus	Nilai Hasil Siklus I	Nilai Hasil Siklus II	Nilai Hasil Siklus III
1	Azlan Usman	33	48	55	60
2	Anahiki	45	54	85	80
3	Yoga Andika Pratama	33	51	65	70
4	Agung Mulyanto	60	62	85	60
5	Sarmila Iskandar	43	53	65	80
6	Aldo Kurniawan	60	62	75	80
7	Anis Wulandari	90	90	85	100
8	Claudia Ervira R	63	70	75	90
9	Dinda Annuro	73	78	75	80
10	Dinda Zamzami A	50	57	55	80
11	Fitria Sari Murni	43	53	65	80
No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Pra-Siklus	Nilai Hasil Siklus I	Nilai Hasil Siklus II	Nilai Hasil Siklus III
12	Friska Afriliani	77	80	65	90
13	Ira Setyawati Katidja	90	90	95	90
14	Lili Yusni Aprilianti	53	58	55	70
15	M. Handika Raja P	57	58	65	80
16	M. Khoerur Rosiqin	70	73	75	80
17	M. Tahir Raja S	57	60	65	70
18	M. Raja Fadyan	73	78	65	100
19	Nadia Aisah Putri	40	51	75	80
20	Novela Bela Wati	63	70	85	80
21	Nur Saputri	77	80	65	90
22	Nurul Firdausy	77	80	55	60
23	Rizky Dzulhijjah N	93	94	75	100
24	Dede Kurniawan	53	58	75	80

25	M. Syafliansyah	73	78	85	80
26	Murliana Marpaung	63	70	95	90
27	Dimas Aditya P	73	78	85	80
28	Unzila Liafwika A	67	70	85	90
29	Elfira Widia P	53	58	65	60
30	Adila Mahendra	53	60	75	90
31	Khaspari Inka K.T.	50	57	75	80
32	Zikriansyah Alfarizi	60	62	75	100
33	Aimar Penanda R.O.	63	69	75	90
34	Mega Purnama	47	55	75	90
35	M. Azhari	33	48	65	80
36	Tri Guna Darma	33	48	85	60
37	Alai	57	60	55	80
Jumlah		2198	2421	2695	3000
Rata-rata		59,41	65,43	72,84	81,08

Penilai : Peneliti

**Bagan IV. 1**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Pra-Siklus hingga Siklus III**



Dari rekapitulasi data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus.



## 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

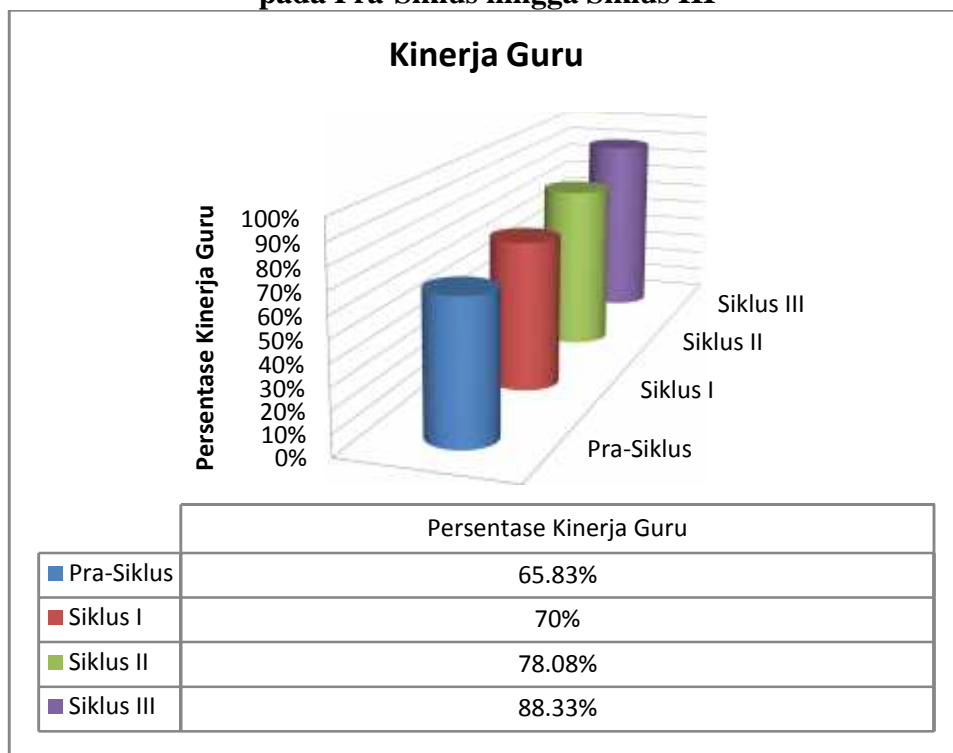
**Tabel IV. 14**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS**  
**pada Pra-Siklus hingga Siklus III**

NO	URAIAN	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	<b>Mengelola ruang, waktu, dan fasilitas</b>				
1	Menyediakan alat bantu pembelajaran yang diperlukan	65	70	78	88
2	Melaksanakan tugas rutin kelas	65	65	77	86
3	Menggunakan waktu pembelajaran secara efisien	60	70	75	84
	Rata-rata Skor I	63.33	68,33	76,67	86,00
	<b>Menggunakan Strategi Pembelajaran</b>				
1	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai	70	70	78	90
2	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara logis	65	70	78	88
3	Melaksanakan KBM secara individual, kelompok atau klasikal	70	70	81	91
	Rata-rata Skor II	68.33	70,00	79,00	89,67
	<b>Mengelola Interaksi Kelas</b>				
1	Memberi penjelasan berkaitan materi pelajaran	70	70	82	91
2	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan isyarat dan gerak badan	65	70	78	88
3	Memotivasi dan memelihara ketertiban kelas	60	60	79	83
4	Mengakhiri pembelajaran dengan membuat refleksi dan simpulan	65	70	78	88
	Rata-rata Skor III	65,00	67.50	79,25	87,50
	<b>Mengembangkan sikap positif terhadap siswa</b>				
1	Menunjukkan kegairahan dalam mengajar	70	75	83	93
2	Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	65	70	78	88
3	Membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri	65	70	78	88
	Rata-rata Skor IV	66.67	71.67	79,67	89,67
	<b>Melakukan kemampuan khusus dalam KBM</b>				
1	Mengelola diskusi yang dilakukan siswa	70	75	83	93
2	Mengelola pelaksanaan <i>ROLE PLAYING</i> (Bermain Peran)	70	70	82	91
3	Memberikan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan	65	65	77	86
	Rata- rata Skor V	68.33	70,00	80,67	90,00
NO	URAIAN	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III

	<b>Melaksanakan Evaluasi Proses hasil belajar</b>				
1	Melaksanakan penilaian proses	65	70	78	88
2	Melaksanakan penilaian akhir pembelajaran	70	75	83	93
	Rata-rata Skor VI	67.50	72.50	76,00	90,25
	<b>Kesan Umum KBM</b>				
1	Kefektifan belajar	60	70	75	84
2	Penggunaan Bahasa	60	70	75	84
3	Penampilan guru dalam KBM	65	70	76	87
	Rata-rata Skor VII	61.67	70,00	75,33	85,00
	Jumlah	460.83	490	546,59	618,33
	Rata-rata	65.83	70.00	78,08	88,33

Observer : Kepala Sekolah MIS. Nurul Amanatul Haq Kota Batam

**Bagan IV. 2**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru IPS**  
**pada Pra-Siklus hingga Siklus III**



Memperhatikan data di atas, maka pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq Kota Batam selain meningkatkan hasil belajar dan Aktivitas belajar siswa yang positif juga meningkatkan aktivitas guru dalam mengajar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Secara kuantitatif dan secara kualitatif hasil belajar IPS siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq kota Batam melalui pembelajaran pokok bahasan Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Indonesia dengan metode *Role Playing* mengalami peningkatan.
2. Skor rata-rata ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq kota Batam setelah pemberian tindakan pada siklus I adalah 65,43 meningkat dari skor yang dicapai pada pembelajaran sebelum tindakan yaitu 59,41 Sedangkan skor rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah pemberian tindakan pada siklus II adalah 72,84 meningkat dari skor yang dicapai pada pembelajaran Siklus I. Dan Skor rata-rata hasil belajar sangat signifikan meningkat pada pembelajaran Siklus III yaitu menjadi 81,08
3. Daya serap dan ketuntasan belajar IPS siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq kota Batam juga meningkat. Pada siklus I, dari 37 siswa sebanyak 22 atau 59,46% siswa dinyatakan tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II, sebanyak 32 atau 86,49% siswa dinyatakan

tuntas belajar. Dan pada siklus III seluruh siswa dinyatakan 100% tuntas belajar.

4. Perubahan sikap siswa dan aktivitas belajar siswa kelas V MIS. Nurul Amanatul Haq kota Batam melalui pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* mengalami peningkatan.
5. Melalui pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*, kinerja guru mengalami peningkatan.

## **B. SARAN**

Untuk memaksimalkan pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* perlu diterapkan dan dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran IPS, agar siswa dapat mengalami proses belajar bermakna, mampu menemukan sendiri pengetahuan, penghayatan dan pengamalan dalam materi-materi pembelajaran IPS. Selain itu, agar kinerja guru juga turut meningkat.
2. Untuk melaksanakan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing*, siswa perlu banyak diberi motivasi dan penguatan agar memiliki percaya diri dalam mengekspresikan diri dan menemukan potensi yang ada dalam dirinya.

3. Untuk melaksanakan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing*, siswa perlu dipersiapkan fisik dan mental yang prima agar optimal mengikuti pokok bahasan yang akan diajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Bandung: Alfabeta, 2007)
- Alhafidzh, *Role Playing dan Penerapannya*, (Online. <http://www.wordpress.com>, 2010) Diakses tanggal 12 April 2012.
- Akhmad Sudrajat, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (<http://gooogle/akhmadsudrajad.blogspot.com>, 2009), diakses tanggal 12 April 2012.
- Akhmad Sudradjat, *Melatih Anak Terampil Berbicara*, (<http://www.wordpres.com>, 2009), diakses tanggal 12 April 2012.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004)
- Burhanuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010)
- Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Direktorat Tenaga Kependidikan, *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya Peningkatan Mutu dan Tenaga Kependidikan*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2008)
- Haji Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Haris Mujiman, *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006)
- Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995),
- Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2002)
- <http://www.dedenbinlaode.web.id>, *penerapan model pembelajaran role playing html*, (2010), diakses tanggal 12 April 2012
- <http://www.dedenbinlaode.web.id>, *pengaruh metode role playing terhadap html*, (2010), diakses tanggal 12 April 2012

<http://www.pusat kajian hadis.com/?q=content/kewajiban-menuntut-ilmu>, diakses tanggal 12 April 2012

Hulisnawati, *PTK: Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas III-B (Tiga-B) Madrasah Ibtidaiyah Nurul Amanatul Haq Tahun Pelajaran 2010/2011*, (Batam: Univ. Terbuka, 2011)

Lajnah Pentashih Mushaf al-Qur'an Depag RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Semarang: PT. Aneka Ilmu Semarang, 2002)

Moedjiono dan Dimyati M, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, 1992)

Muhammad Ali, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Dirjen. Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009)

Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 1990)

Nana Sudjana, *Cara Belajar Murid Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2000)

Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009)

Narulita Yusron, *Terjemahan Cooperative Learning (Theory, Research and Practise) Salvin, Robert E*, (Bandung: Nusa Media, 2005)

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)

Qonita Alya, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar*, (Bandung: PT. Indahjaya Adipratama, 2002)

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006)

Sayuti Mafrukhi, *Cara Melatih Kemampuan Berbicara Anak*, (<http://www.indoskripsi.com>, 2009), diakses tanggal 12 April 2012.

Soli Abimanyu, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Dikti, Depdiknas 2009)

Sumaatmadja dkk, *Konsep Dasar IPS*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2002)

Sukma Erni, *Modul Pendalaman Materi Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta : Nusa Media Yogyakarta, 2011)



- Sumantri dan Permana J, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Dirjen Dikti, 1999)
- Suryabrata, *Metodelogi Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswin Zain, *Startegi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006)
- Tim KTSP. MIS. Nurul amanatul Haq, *KTSP MIS. Nurul amanatul Haq Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Batam: 2011)
- T. Rusyan, *Metode Pembelajaran*, (Jakarta: Amanah Duta, 1996)
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahid Ahmadi, *Terjemahan Hadits-hadits Arba'in An-Nawawiah/Syaikh Imam Nawawi*, (Surakarta: Era Intermedia, 2000)
- www.google.com, *Kumpulan Pembelajaran Pendampingan*, (2009), diakses tanggal 12 April 2012
- <http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/pengertian-faktor-dan-indikator-hasil.html>, diakses tanggal 12 April 2012.
- Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*, (Bandung: Yrama Widya, 2009)